

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa adalah keterampilan menulis cerita pendek. Menurut Kosasih (2014, hlm. 111) cerita pendek, yaitu cerita yang menurut wujudnya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500–5000 kata, karena itu cerita pendek sering diungkapkan dengan cerita yang dibaca dalam sekali duduk.

Menulis cerpen merupakan salah satu materi pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa kelas XI. Hal tersebut tercantum dalam silabus pembelajaran kurikulum 2013. Dideskripsikan dalam silabus, KD (Kompetensi Dasar) bahwa siswa kelas XI mampu memproduksi teks cerita pendek, yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Melihat adanya kompetensi dasar tersebut, pembelajaran menulis cerita pendek, diharapkan siswa mampu mengaplikasikan teori yang didapat dengan menulis cerita pendek sehingga kompetensi mata pelajaran dapat mencapai standar. Materi cerpen diambil karena penulisan cerpen di Indonesia masih kurang memuaskan.

Sumardjo (2004, hlm. 4) mengemukakan bahwa penulisan cerpen di Indonesia masih bersifat amatir. Hasil-hasil tulisan juga nampak monoton dan kurang dalam. Selain itu, terkait pencapaian kompetensi tersebut kualitas dalam menulis cerita pendek siswa terkategori kurang. Hal tersebut disebabkan oleh dua permasalahan yang sering dihadapi siswa ketika proses pembelajaran menulis cerpen berlangsung, yaitu kesulitan merancang ide menulis dan abainya siswa terhadap aspek-aspek cerita pendek yang seharusnya dipenuhi. Pranoto (2007, hlm. 8) mengungkapkan pendapatnya mengenai kesulitan yang dihadapi pemula dalam menulis cerita pendek. Menurutnya, seringkali seseorang mendapatkan kesulitan sewaktu akan mulai menulis, atau saat akan menulis bagian pembukaannya. Bila disimpulkan dapat diketahui bahwa hambatan terjadi ketika siswa akan menulis cerita pendek, siswa kurang mampu menemukan ide awal

penulisan yang berujung pada tidak mampunya siswa mengembangkan isi cerita, apalagi bila dilihat bahwa menulis cerita pendek merupakan kegiatan yang menuntut kreatifitas dan daya imajinatif yang tinggi, akibatnya siswa menjadi kurang tertarik terhadap pembelajaran menulis cerita pendek di kelas.

Kesulitan merancang atau menentukan ide untuk menulis cerpen terjadi karena kekosongan ide di dalam pikiran. Kesulitan tersebut menyebabkan praktik menulis dilakukan secara asal-asalan. Partini (2015, hlm. 1) mengatakan bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek tergolong masih rendah. Terkait hal tersebut, sudah seharusnya ide benar-benar dimatangkan sejak awal yaitu pada tahapan pramenulis sehingga proses berikutnya (tahapan menulis dan pascamenulis) dapat dilakukan dengan lebih baik. Hal tersebut terjadi karena mereka tidak dibiasakan dan berlatih bagaimana cara menuangkan ide ke dalam sebuah tulisan. Mereka akan menunggu ide selama 15 menit ketika memulai menulis. Mereka terus berpikir dan berpikir tanpa mencoretkan tulisan satu kalimat pun (Cahyani, dalam Yulianeta dkk. [Ed], (2011), hlm. 164). Siswa pada sekolah menengah atas seharusnya sudah dapat mengekspresikan gagasan, pikiran, dan perasaannya secara tertulis. Namun, pada kenyataannya, kegiatan menulis belum sepenuhnya terlaksana. Menyusun suatu gagasan, pikiran, dan pengalaman menjadi suatu rangkaian bahasa tulis yang teratur, sistematis, dan logis bukan merupakan pekerjaan mudah melainkan pekerjaan yang memerlukan latihan terus-menerus sehingga akan mempengaruhi hasil dan prestasi siswa dalam menulis cerpen. Menulis cerpen merupakan kegiatan menulis yang didalamnya terdapat kegiatan-kegiatan yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisah-pisahkan secara tegas karena selalu ada kaitan antara menentukan tema, memulai karangan, merangkai peristiwa, membangun konflik dan mengakhiri cerita (Sumiyadi dan Memen, 2014).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan studi pendahuluan berupa wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat SMA, diperoleh kenyataan bahwa siswa kurang mampu menemukan ide awal penulisan yang berujung pada tidak mampunya siswa mengembangkan isi cerita, yang akhirnya siswa tidak memiliki minat atau motivasi untuk menulis cerita pendek (cerpen). Hal ini disebabkan oleh model dan teknik yang digunakan

dalam pembelajaran kurang bervariasi, dan lingkungan belajar yang kurang kondusif, sehingga kurang mendukung dalam meningkatkan minat siswa dan kemampuan mengembangkan ide terhadap menulis kreatif cerpen. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kreativitas tinggi baik dalam mengembangkan kualitas dirinya maupun kualitas pembelajaran yang mencakup materi, media dan teknik pembelajaran. Karena pada dasarnya menulis adalah salah satu keterampilan yang paling sulit diantara keterampilan berbahasa yang lainnya, seperti membaca, menyimak dan berbicara, sehingga perlu adanya bimbingan dan latihan secara berkelanjutan untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan menulis siswa termasuk menulis kreatif cerpen.

Berdasarkan permasalahan di atas dirancang sebuah perencanaan untuk memperbaiki masalah tersebut, yakni berjudul *“Persepsi Guru Bahasa Indonesia Terhadap Model Bengkel Menulis Berbantuan Sparkol VideoScribe dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMA”*.

Implementasi dari model bengkel menulis ini, siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran menulis cerita pendek. Siswa memperoleh dengan sendiri pemahaman mengenai pembelajaran menulis kreatif cerpen yang baik dan benar dengan bimbingan guru, setelah siswa memahami langkah awal hingga akhir yang harus dikuasainya, langkah selanjutnya pemahaman yang telah diperoleh siswa mampu menulis yang kemudian dapat mempublikasikan hasilnya menggunakan aplikasi media *sparkol videoscribe* yang kemudian disertai dengan latihan-latihan untuk menulis cerpen. Media yang digunakan diharapkan mampu memberikan stimulus ide serta imajinasi bagi peserta didik.

Desain pembelajaran yang efektif dimulai dari upaya memicu seseorang untuk belajar dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar, dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara kontinu'. Pada tahapan model bengkel menulis melatih siswa untuk berkerjasama dengan temannya, selain itu siswa belajar untuk menilai hasil tulisan temannya tujuannya agar siswa tersebut mengaplikasikan sejauh mana pembelajaran yang telah dipahaminya, yang kemudian diaplikasikan dengan menulis disertai dengan perbaikan-perbaikan.

Sparkol videoscribe adalah aplikasi yang terdiri atas fitur-fitur yang menarik berupa animasi, gambar, tulisan dan suara. Aplikasi *sparkol video scribe* merupakan aplikasi yang dapat membuat video animasi sesuai dengan kreatifitas dan teknik serta dapat menyajikan materi pembelajaran dengan apik. Dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* penyampaian materi bisa dikemas semenarik mungkin dengan ide-ide yang kreatif, cerita, alur dan penjelasan yang mudah di pahami dengan adanya visual berupa gambar serta audio yang berasal dari rekaman pemateri itu sendiri. *Sparkol videoscribe* memiliki kelebihan karena merupakan aplikasi ini yang berupa multimedia yang dapat menggabungkan gambar, suara, tulisan dalam bentuk video yang dapat dibuat sesuai keinginan. *Sparkol videoscribe* dapat mengilustrasikan konsep yang kompleks dalam pembelajaran serta meningkatkan dan motivasi belajar siswa.

Dengan mengkolaborasikan penerapan model pembelajaran bengkel menulis (*writing workshop*) dan penggunaan *Sparkol videoscribe* diharapkan siswa mampu menulis cerpen sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian terdahulu mengenai bengkel menulis atau *writing workshop* pernah dilakukan oleh Zaenab (2014) dengan judul “Penerapan Model *Writing Workshop* Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Kompleks (Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Cileunyi Tahun Pelajaran 2013/2014)”. Melalui penelitiannya itu Zaenab (2014) menunjukkan bahwa penggunaan model *writing workshop* berorientasi kemampuan berpikir kritis memiliki andil dalam mengembangkan kemampuan menulis siswa. Berdasarkan hasil tes, rata-rata nilai siswa yang diperoleh pada tahap pascates mengalami kenaikan dari rata-rata nilai tahap prates. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan model bengkel menulis atau *writing workshop* dalam pembelajaran menulis kreatif cerita pendek. Untuk membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, peneliti memasukan sebuah inovasi yaitu menggabungkan penggunaan model bengkel menulis dengan media *Sparkol Videoscribe*. Dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* penyampaian materi bisa dikemas semenarik mungkin dengan ide-ide yang kreatif, cerita, alur dan penjelasan yang mudah di pahami dengan adanya visual berupa gambar serta audio yang berasal dari

rekaman pemateri itu sendiri. *Sparkol Videoscribe* memiliki kelebihan karena merupakan aplikasi ini yang berupa multimedia yang dapat menggabungkan gambar, suara, tulisan dalam bentuk video yang dapat dibuat sesuai keinginan. *Sparkol Videoscribe* dapat mengilustrasikan konsep yang kompleks dalam pembelajaran serta meningkatkan dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan prinsip-prinsip yang terdapat dalam model bengkel menulis serta keunggulan yang dimiliki oleh *Sparkol VideoSrcibe*, peneliti akan menggabungkan model dan media tersebut sebagai perpaduan yang diharapkan dalam meningkatkan minat dan pengembangan ide siswa dalam pembelajaran menulis cerpen. Dengan bantuan media yang digunakan diharapkan mampu memberikan stimulus ide serta imajinasi bagi peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitiannya sebagai berikut.

- 1) Tingkat kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek sangat rendah karena kurangnya kemampuan siswa dalam menemukan ide dan mengembangkan tulisannya.
- 2) Urgensi penerapan model bengkel menulis berbantuan *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran menulis kreatif cerpen siswa SMA.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis cerpen tentu perlu diterapkannya suatu model pembelajaran yang sesuai. Lebih rincinya berikut adalah uraian tentang rumusan masalah dalam penelitian ini:

- a. Bagaimanakah deskripsi model bengkel menulis berbantuan *sparkol videoscribe* dan implementasinya dalam pembelajaran menulis cerpen siswa SMA?
- b. Bagaimana respon guru mata pembelajaran bahasa Indonesia di SMA terhadap implementasi model bengkel menulis berbantuan *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran menulis cerpen siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya maka penelitian ini bertujuan:

- a. menjelaskan teknik penerapan model bengkel menulis berbantuan *sparkol videoscribe* serta implementasinya dalam pembelajaran menulis cerpen siswa SMA;
- b. mendeskripsikan respon guru mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap model bengkel menulis berbantuan *sparkol videoscribe* dan implementasinya dalam pembelajaran menulis cerpen siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengembangan pengetahuan mengenai pembelajaran menulis cerpen. Manfaat teoretis lainnya diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan tolok ukur kajian penelitian lebih lanjut yaitu berupa alternatif yang dipertimbangkan dalam usaha memperbaiki mutu pendidikan dan mempertinggi interaksi belajar-mengajar khususnya dalam pembelajaran menulis cerpen khususnya yang berhubungan dengan penggunaan model bengkel menulis.

2. Manfaat praktis

a) Manfaat bagi guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk menjadi alternatif model dan media bagi pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif. Model yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan pada penelitian dan kegiatan pembelajaran yang lain, terutama penelitian pendidikan yang berorientasi pada peningkatan kemampuan akademik dan keterampilan siswa.

b) Manfaat bagi siswa

Diharapkan dalam penelitian ini dapat mempermudah siswa untuk menulis cerpen sehingga ilmu dan keterampilan yang didapat dapat

digunakan sebagai bekal di masa depan. Penelitian ini juga diharapkan mampu mendorong siswa untuk dapat berpikir kritis dan kreatif serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini diharapkan siswa bersifat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bengkel menulis berbantuan media *Sparkol Video Scrcibe*.

c) Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada sekolah untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran menulis cerpen. Dengan menghasilkan siswa yang mampu mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran, maka mutu dan kualitas sekolah tersebut akan meningkat.

1.6 Definisi Operasional

Berikut disajikan definisi operasional guna untuk menjelaskan istilah yang terdapat pada judul penelitian, yaitu:

- 1) Pembelajaran menulis cerpen adalah suatu kegiatan kreatif yang memerlukan daya pikir yang imajinatif dan futuristik serta penulisannya dipengaruhi oleh hasil rekaan atau imajinasi pengarang dalam menulis cerpen.
- 2) Model Bengkel Menulis Berbantuan *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah wilayah literasi tempat siswa belajar proses menulis melalui penyediaan waktu secukupnya oleh guru agar siswa dapat merencanakan, mengorganisasikan, dan menyajikan tulisannya, sehingga siswa dapat menulis dengan baik sebelum tulisan tersebut dipublikasikan. Model ini lebih menekankan pada proses penggalan ide-ide yang bermakna guna dapat meningkatkan aktivitas kreatif siswa melalui bantuan daya pikir yang lebih kaya, dimana dalam proses pembelajarannya berdasar pada pengembangan dari proses menulis yaitu pra menulis, pembuatan draf, revisi, editing dan publikasi tulisan. Dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* penyampaian materi bisa dikemas semenarik mungkin dengan ide-ide

yang kreatif, cerita, alur dan penjelasan yang mudah di pahami dengan adanya visual berupa gambar serta audio yang berasal dari rekaman pemateri itu sendiri. *Sparkol videoscribe* memiliki kelebihan karena merupakan aplikasi ini yang berupa multimedia yang dapat menggabungkan gambar, suara, tulisan dalam bentuk video yang dapat dibuat sesuai keinginan. *Sparkol videoscribe* dapat mengilustrasikan konsep yang kompleks dalam pembelajaran serta meningkatkan dan motivasi belajar siswa.