

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Kemampuan mengekspresikan pikiran melalui lambang-lambang tulisan ialah keterampilan menulis yang termasuk jenis keterampilan aktif. Dikatakan demikian, karena keterampilan ini aktif mengelola pesan (informasi) yang disampaikan kepada pembaca. Sering dikatakan pula bahwa menulis sebagai suatu penuangan pikiran dengan tujuan menyampaikannya kepada khalayak. Artinya, melalui kegiatan menulis seseorang bisa mengembangkan gagasan. Kegiatan menulis juga dapat membantu seseorang untuk mengembangkan gagasan yang ada dalam pikirannya (Kartono, 2009). Namun, keterampilan menulis dianggap paling sulit di antara menyimak, berbicara dan membaca berdasarkan pemerolehan keterampilan berbahasa. Hal tersebut disebabkan oleh proses menulis yang menuntut untuk menuangkan ide-ide, pikiran, dan perasaan secara logis dan sistematis (Tarigan, 2008, hlm. 3).

Data di lapangan menunjukkan rendahnya kemampuan menulis yang menimpa hampir di setiap jenjang pendidikan di Indonesia berdasarkan hasil berbagai penelitian. Kualitas kompetensi menulis pun tidak beranjak membaik melainkan cenderung menurun (Anshori, 2006, hlm. 2). Padahal peserta didik harus menguasai salah satu keterampilan berbahasa ini untuk meningkatkan literasi belajar di setiap jenjang pendidikan. Adapun penelitian yang membuktikan masyarakat Indonesia mengalami kesulitan ialah dalam mengutarakan gagasannya dalam bentuk tulisan. Dalam satu kelas, 43% peserta didik terlalu banyak berpikir sehingga tidak sempat menulis. Peserta didik lain sebanyak 37% sulit menentukan kalimat awal tulisannya, 20% sisanya tidak menyelesaikan tulisannya karena memiliki banyak pemikiran rumit sehingga hanya menulis satu sampai dua paragraf saja (Abidin, 2016, hlm. 3).

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik untuk meningkatkan literasi belajar mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Namun, beberapa penelitian membuktikan bahwa masih banyak masyarakat Indonesia mengalami kesulitan mengutarakan gagasannya dalam bentuk tulisan. Rendahnya kemampuan menulis menimpa hampir seluruh jenjang pendidikan di Indonesia. Kualitas kompetensi menulis tidak beranjak membaik melainkan cenderung menurun (Anshori, 2006, hlm. 2).

Sebagai salah satu proses pengutaraan gagasan, membuat sebuah komposisi teks adalah hal yang paling sulit. Hal tersebut disebabkan oleh menulis yang berkaitan dengan proses berpikir. Oleh karena itu, kegiatan ini menjadi tantangan bagi kognitif dan memori seseorang. Contohnya, pilihan konten seperti apa yang harus dibuat, pemilihan kata, dan atau retorika untuk menuangkan ide. Selain itu orang dewasa seharusnya mampu menulis dengan baik karena memiliki kognisi yang sudah matang dibandingkan anak-anak yang masih memerlukan stimulus untuk memunculkan sebuah ide dan gagasan dalam menulis (Kellogg, 2018, hlm. 2).

Kendati terdapat banyak kesulitan masyarakat Indonesia, khususnya peserta didik dalam menulis, peran keterampilan menulis sangat penting dan menjadi landasan dalam pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis teks. Kurikulum 2013 menekankan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengenali hingga menciptakan berbagai jenis teks fiksi maupun nonfiksi harus dikuasai. Contoh, setingkat SMP kelas VII harus mampu menguasai beberapa jenis teks yang dipelajari peserta didik yaitu teks deskripsi, teks prosedur, teks laporan observasi, teks puisi rakyat, teks fabel, dan teks cerita fantasi. Dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik akan mengamati hingga menulis teks tersebut secara mandiri. Oleh karena itu, keterampilan menulis sangat penting untuk ditingkatkan.

Hasil revisi kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar peserta didik mampu menguasai keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Empat kompetensi bahasa tersebut saling berhubungan dalam mendukung pengembangan tiga ranah, yakni pembelajaran berbahasa, bersastra dan pengembangan literasi. Pembelajaran bersastra inilah yang menarik untuk diteliti. Anshori (2006, hlm. 7) dalam penelitiannya mengatakan bahwa para pelajar lebih menyukai tulisan berbentuk fiksi (80%) daripada nonfiksi (20%). Hal ini didukung oleh Kurikulum 2013 yang mengutamakan kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan dalam pembelajaran sastra sehingga lebih bermakna. Peserta didik tidak hanya paham secara teoretis tetapi juga dilatih untuk menciptakan karyanya sendiri.

Salah satu materi sastra yang terdapat dalam Kurikulum 2013 jenjang SMP kelas VII ialah teks cerita fantasi. Teks ini merupakan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan imajinasi yang mereka miliki. Karena teks ini memuat peristiwa tidak masuk akal bagi manusia dengan karakteristik tokoh-tokoh uniknya. Hal inilah yang menjadi daya tarik sehingga peserta didik cenderung menggemari teks cerita fantasi (Irawati, 2019, hlm. 5).

Menulis teks cerita fantasi sulit dikuasai oleh peserta didik karena teks ini menuntut siswa terampil untuk menceritakan alur cerita yang kreatif. Gejala-gejala yang menyebabkan kesulitan membuat cerita fantasi yaitu: (1) kurangnya keseriusan peserta didik dalam belajar. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, peserta didik kurang antusias; (2) pembelajaran menulis cerita fantasi di sekolah dilakukan secara monoton dan satu arah; (3) peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis cerita fantasi, sehingga peserta didik malas dan tidak mau berusaha untuk memikirkan ide-ide yang baru atau cara untuk memunculkan ide; (4) peserta didik masih kesulitan dalam memunculkan konflik sehingga cerita menjadi datar; dan (5) guru tidak melakukan pembahasan secara bersama-sama, sehingga peserta didik tidak mengetahui

kekurangan-kekurangan dalam menulis khususnya dalam kreativitas memunculkan konflik (Irawati, 2019, hlm. 8).

Berdasarkan kesulitan tersebut, peserta didik tidak akan seutuhnya mendapatkan manfaat dari menulis cerita fantasi sebagai berikut. Pertama, dapat melatih peserta didik untuk berani mengekspresikan diri melalui kata-kata tanpa harus ada lawan bicara dalam menyampaikan sesuatu. Kedua, menulis cerita fantasi dapat menuntut peserta didik memasuki dunia seni, terutama seni sastra. Ketiga, menulis adalah media belajar dalam menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Keempat, dengan menulis cerita fantasi peserta didik dapat mengembangkan atau meningkatkan daya imajinasinya. Dengan menulis, akan mendorong dan menuntut peserta didik dalam menyerap, menggali, dan mengumpulkan informasi yang berupa teoretis maupun bersifat fakta (Saputra dkk, 2017, hlm. 2). Menulis cerita fantasi juga dapat membuat peserta didik mudah dalam menemukan ide-ide baru. Dengan menulis cerita fantasi, peserta didik akan berpikir dan terus berusaha mengembangkan pemahaman dan kemampuannya. Motivasi inilah yang akan mendobrak peserta didik menemukan ide-ide baru, karena di saat peserta didik menggeluti dunia tulis-menulis, peserta didik terus tertantang membuat gebrakan baru untuk mengeluarkan ide-ide dan gagasan mereka.

Faktanya, pembelajaran yang kurang berpusat pada peserta didik dan keaktifannya dalam proses belajar yang sering terjadi di lapangan. Padahal proses pembelajaran haruslah melibatkan peserta didik menjadi tidak kaku dan membosankan (Freire, 2004, hlm. 439). Oleh sebab itu, model pembelajaran menjadi salah satu faktor proses pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi menyenangkan, memusatkan peserta didik, dan menumbuhkan kreativitas. Selain itu juga peserta didik dapat membebaskan ide-idenya secara optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Anshori (2006, hlm. 4) yang menyatakan tentang pentingnya pengadaan model pembelajaran menarik yang mengutamakan praktik dari pada konsep. Berdasarkan pernyataan tersebut, model

pembelajaran *Joyfull Learning* mengasumsi bahwa setiap peserta didik harus merasa senang agar terlibat aktif dalam pembelajaran. Maka pembelajaran menulis cerita fantasi perlu menggunakan model *Joyfull Learning* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Selain masalah model pembelajaran, kurangnya pemanfaatan media pun menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan menulis peserta didik. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi peserta didik. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017, hlm. 9). Oleh sebab itu, media pun berperan penting sebagai alat bantu peserta didik untuk menstimulus dan mengembangkan ide-ide kreatif. Adapun media yang dapat digunakan adalah media gambar dalam bentuk komik. Media komik merupakan cerita bergambar yang menarik dan dapat menstimulus imajinasi peserta didik dalam membuat cerita fantasi.

Adapun beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian ini. Penelitian tentang cerita fantasi oleh Siti Safitri yang berjudul "*Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas VII F Mts Negeri Olak Kemang Kota Jambi*". Penelitian lain tentang cerita fantasi oleh Ai Irmawati dkk dalam jurnal IKIP Siliwangi berjudul "*Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Model Project Based Learning*". Penelitian lain tercatat dalam repositori Universitas Negeri Semarang oleh Vera Eka Khoiriati tahun 2013 dengan judul "*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Joyfull Learning Berbantuan Modul Smart-Interaktif Pada Hasil Belajar Materi Gerak Lurus*". Selain itu, penelitian lain oleh Ria Rahayu Pangestika tahun 2015 dengan judul "*Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Pada Pembelajaran Kimia Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMA*". Penelitian lain juga tercatat dalam repositori Universitas Negeri Yogyakarta oleh Fajar A.W Latif dengan judul "*Penerapan Strategi*

Maida Nurwanti Ridwansyah, 2020

**PENERAPAN MODEL JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL (STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS VII SMP IT IMAN SUKABUMI)**

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

*Pembelajaran Joyful Learning Berbantu Dengan Humor Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Pada Kelas XI IPS 3 Di MAN 2 Madiun”.*

Penelitian terdahulu mengkaji tentang cerita fantasi menggunakan media gambar. Penelitian tersebut mengharuskan siswa untuk menuangkan cerita fantasi yang sudah dibuat dalam bentuk gambar. Penelitian selanjutnya mengkaji tentang menulis cerita fantasi menggunakan model *Project Based Learning*. Sedangkan penelitian tentang model *Joyfull Learning* digunakan untuk pembelajaran Fisika materi gerak lurus, mata pelajaran Kimia dan Akuntansi. Penelitian-penelitian tersebut menggunakan model *Joyfull Learning* untuk mata pelajaran lain, maka peneliti menggunakan model ini untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi berbantuan media webtoon, yaitu komik berbasis aplikasi dalam gawai untuk untuk menstimulus imajinasi dan menumbuhkan minat peserta didik dalam menulis cerita fantasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka fokus masalah perlu dirumuskan agar penelitian yang dilakukan dapat terarah sehingga tujuan dapat tercapai, adapun masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan model *Joyfull Learning*?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik menerapkan model *Joyfull Learning*?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan model *Joyfull Learning*,

Maida Nurwanti Ridwansyah, 2020

**PENERAPAN MODEL JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL (STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS VII SMP IT IMAN SUKABUMI)**

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

2. ada atau tidaknya perbedaan signifikan pada kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik setelah menerapkan model *Joyfull Learning*.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Apabila hasil penelitian ini terbukti, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis.

##### **1.4.1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang memperluas pembahasan tentang keterampilan menulis cerita fantasi dengan menggunakan model *joyfull learning* yang berbantuan media komik.

##### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, manfaatnya dapat diperoleh oleh pembaca dan akademisi. Pembaca dapat memperluas wawasan dalam mengaplikasikan model *joyfull learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi. Akademisi dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai acuan atau referensi untuk melakukan penelitian yang serupa atau sejalan.

##### **1) Guru**

Manfaat yang dapat diperoleh guru, khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai bahan masukan sebagai pembelajaran di sekolah. Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan guru dalam penguasaan model *Joyfull Learning* untuk diterapkan ketika mengajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

##### **2) Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan meningkatkan kreativitas dalam menulis kreatif teks cerita fantasi.

##### **3) Peneliti Lain**

Peneliti lain dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan rujukan dan bandingan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

## 1.5.Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, “Jika penggunaan model *Joyfull Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi, maka guru dapat memanfaatkan model ini untuk pembelajaran teks cerita fantasi atau teks lainnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.”

## 1.6. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memaknai judul skripsi ini, dijelaskan tentang definisi operasional tiap variabel yang dirumuskan sebagai berikut:

### 1) Model *Joyfull Learning*

*Joyfull Learning* merupakan suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang dibuat oleh guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Model ini bertujuan untuk membuat peserta didik merasa senang dan tidak terkekang sehingga perasaan menyenangkan tersebut dapat merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam model ini dihadirkan kuis atau permainan yang dapat membuat peserta didik keluar dari perasaan bosan ketika belajar.

### 2) Keterampilan Menulis Cerita Fantasi

Keterampilan menulis cerita yang dianggap mustahil dan tidak logis. Keterampilan yang penting dikuasai oleh peserta didik dalam Kurikulum 2013 yang berkaitan erat dengan berpikir agar peserta didik mampu mengeluarkan ide-ide kreatif.

## 1.7. Struktur Organisasi Tulisan

- 1) Bab I sebagai pendahuluan meliputi beberapa aspek, diantaranya latar belakang yang membahas mengapa penelitian ini dipilih serta menuliskan permasalahan yang terjadi di lapangan. Identifikasi masalah dan rumusan



masalah berupa garis besar masalah yang terjadi. Selanjutnya tujuan dan manfaat penelitian ini dilakukan dan Struktur organisasi proposal.

- 2) Bab II sebagai kajian pustaka atau landasan teoretis yang di dalamnya membahas teori tentang cerita fantasi, seperti pengertian cerita fantasi, ciri-ciri cerita fantasi, kebahasaan cerita fantasi dan jenis-jenis cerita fantasi. Adapun teori tentang model pembelajaran menyenangkan dan benda sekitar sebagai media pembelajaran.
- 3) Bab III desain dan metode penelitian yang merupakan metode yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian. Sumber data merupakan penjelasan mengenai objek dalam penelitian ini. Instrumen penelitian sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian dan menilai proses penelitian. Analisis data berisi tentang bagaimana peneliti memperoleh, mengolah dan menganalisis data.
- 4) Bab IV menjelaskan hasil penelitian yang sejalan dengan teori serta metode yang digunakan. Kemudian mendeskripsikan hasil analisis selama penelitian berlangsung. Isi dari bab ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang ada pada bab I.
- 5) Bab V menjelaskan pembahasan tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dideskripsikan di bab sebelumnya. Menjelaskan dampak penelitian ini terhadap pembelajaran di sekolah, serta rekomendasi atau saran berdasarkan hasil penelitian. Terakhir terdapat daftar pustaka yang mencatat sumber-sumber yang menjadi landasan peneliti dalam menyusun proposal ini.