

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk siswa agar terampil dalam berkomunikasi, baik berkomunikasi lisan maupun tulisan. Menurut Nuryanti & Fauziya, (2020, hlm. 488) “pembelajaran merupakan sebuah proses dalam upaya mengarahkan siswa agar terjadi perubahan dalam belajar baik tingkah laku, berpikir, dan bersikap”. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga untuk meningkatkan keterampilan berfikir, menuangkan gagasan, menyampaikan informasi, menyampaikan pendapat dan menambah wawasan. Berdasarkan kurikulum 2013 bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks. Artinya, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari berbagai teks. Pembelajaran berbasis teks pun memiliki tujuan agar peserta didik mampu memahami berbagai jenis teks, selain itu pembelajaran berbasis teks juga melatih peserta didik dalam menyelesaikan masalah di kehidupan nyata dengan berpikir kritis.

Salah satu teks yang harus dikuasai peserta didik yaitu teks cerpen. Menurut Kosasih (2017, hlm. 129) “teks cerpen atau cerita pendek yaitu prosa yang berisi pemikiran, gagasan, dan pengalaman ataupun imajinasi yang membentuk sebuah peristiwa dengan satu peristiwa puncak”. Menurut Uliana dkk, (2019, hlm. 496) “teks cerpen ialah teks yang dapat dibaca dalam waktu singkat atau dapat dibaca dalam sekali duduk”. Dapat disimpulkan bahwa teks cerpen merupakan prosa yang berisi pemikiran, gagasan, pengalaman, ataupun imajinasi yang dituangkan

kedalam sebuah teks yang memiliki peristiwa tunggal dan dapat dibaca dalam satu kali duduk.

Teks cerpen merupakan salah satu jenis teks sastra yang terdapat pada kurikulum 2013 revisi. Dalam kurikulum tersebut, kompetensi yang dicapai terletak pada KD 3.8 dan 4.8 kelas XI SMA yang berbunyi “Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerpen” dan “menkontruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek”. Dalam hal ini peserta didik dapat menganalisis dan menuangkan ide melalui teks cerpen. Untuk tercapainya kompetensi dasar tersebut peserta didik harus mampu memahami unsur-unsur pembangun teks cerpen, yaitu unsur intrinsik, unsur ekstrinsik, struktur, dan kaidah kebahasaan. Namun pada kenyataannya keterampilan menulis teks cerpen peserta didik masih rendah. Hal ini dikarenakan menulis belum menjadi kebiasaan sehingga peserta didik kesulitan untuk mulai menulis dan mengembangkan tulisannya.

Hambatan serupa dikemukakan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Dewi dan Sobari (2018, hlm. 990) hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran menulis cerpen yaitu berasal dari siswa. Siswa beranggapan bahwa pembelajaran menulis kurang menarik bahkan beberapa siswa mengalami kesulitan untuk memulai menulis cerpen, siswa kesulitan menuangkan ide kedalam tulisan. Penyebab tersebut adalah faktor teknis yang timbul karena siswa tidak menguasai struktur dan unsur-unsur pembangun teks cerpen.

Dari berbagai temuan yang telah diperoleh mengenai teks cerpen terdapat beberapa permasalahan yang harus dicarikan solusinya. Permasalahan ini dapat diatasi salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran dan juga menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dalam penelitian ini akan meneliti bagaimana respon siswa terhadap media animasi berbasis *Think Talk Write* berbantuan canva dalam menulis teks cerpen.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mutlak dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif dan kreatif. Model pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan atau memberikan materi di kelas agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Penelitian kali ini menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* yang diawali dengan proses berfikir, berbicara dan menuliskan. Menurut Arista dan Putra (2019, hlm. 286) “model *Think Talk Write* adalah model pembelajaran yang dimulai dengan berpikir melalui bahan bacaan, kemudian hasil bacaannya didiskusikan bersama teman, kemudian menuliskan hasil yang didapat”. Untuk mengoptimalkan pembelajaran maka perlu adanya media yang digunakan untuk menyampaikan materi. Menurut Sanjaya (2016, hlm. 57) bahwa media pada hakikatnya merupakan perantara dari sumber informasi kepada penerima, dalam pembelajaran media sebagai alat untuk menyajikan isi pembelajaran. Menurut Suhara dkk, (2020, hlm. 467) Salah satu media pembelajaran yang inovatif saat ini ialah media pembelajaran berbasis animasi. Media yang dalam penelitian ini adalah media animasi. Sanjaya (2016, hlm. 231) mengemukakan bahwa media animasi digunakan untuk memberikan

ilustrasi serta informasi yang hendak disampaikan, media animasi pula dapat menjadikan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan dapat menjadikan siswa lebih tertarik terhadap materi yang disajikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan media animasi berbasis Think Talk Write berbantuan canva dalam keterampilan menulis teks cerpen?
2. Bagaimana respons guru dan siswa terhadap media animasi berbasis Think Talk Write berbantuan canva dalam keterampilan menulis teks cerpen?
3. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis Think Talk Write berbantuan canva dalam keterampilan menulis teks cerpen?
4. Bagaimana hasil keterampilan menulis teks cerpen dengan menggunakan media yang dikembangkan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses dan hasil pengembangan media animasi berbasis Think Talk Write berbantuan canva dalam keterampilan menulis teks cerpen
2. Respons guru dan siswa terhadap media animasi berbasis Think Talk Write berbantuan canva dalam keterampilan menulis teks cerpen

3. Kelayakan media animasi berbasis Think Talk Write berbantuan canva dalam keterampilan menulis teks cerpen
4. Hasil keterampilan menulis teks cerpen dengan menggunakan media yang dikembangkan

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam upaya pengembangan ilmu khususnya Bahasa Indonesia, selain itu Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam pengembangan media, khususnya pengembangan media animasi berbasis *think talk write* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Guru sebagai partner dalam penelitian ini setidaknya mengetahui secara langsung pengaruh penerapan media animasi berbasis *think talk write* mempengaruhi kemampuan menulis teks cerpen pada siswa.

b. Siswa

Siswa diharapkan mampu memahami dan mengimplementasikannya dalam menulis teks cerpen, serta siswa diharapkan mendapatkan pengalaman

belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan sehingga dapat mengurangi kebosanan dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya

Menggunakan media animasi berbasis *think talk write* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran menulis teks cepen.

E. Definisi Operasional

1. Menulis

Menulis merupakan keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan dengan baik.

2. Teks Cerpen

Cerpen adalah salah satu bentuk karya sastra prosa yang bersifat fiksi dan memiliki satu konflik dalam ceritanya. Umumnya sebuah cerpen terdiri dari 1.600 hingga 10.000 kata didalamnya. Cerpen akan lebih fokus pada satu alur atau plot, karakter utama, dan beberapa karakter tambahan jika diperlukan, serta menyelesaikan masalah yang ringkas dan efektif.

3. Media Animasi

Media animasi merupakan peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran berupa presentasi atau video animasi kartun. Media animasi dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efisien

dan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam menyimak materi yang sedang dijelaskan.

4. Model *Think Talk Write*

Model *think talk write* merupakan salah satu model pembelajaran yang kreatif dimana siswa akan dituntut untuk lebih aktif saat pembelajaran dan diharapkan siswa dapat bekerja sama dengan teman satu kelompoknya untuk memecahkan suatu permasalahan, kemudian siswa akan menulis hasil diskusi dengan bahasanya sendiri.