

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga dikatakan sebagai ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan mempunyai kesatuan makna yang lengkap (Dalman, 2016:1). Keterampilan berbahasa merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang mampu mengungkapkan ide, pikiran, atau gagasannya kepada orang lain secara jelas. Agar maksud dan tujuan dari gagasan tersebut dapat tersampaikan secara baik maka perlu menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Bahasa yang baik dan benar adalah bahasa yang digunakan sesuai dengan norma kemasyarakatan yang berlaku dan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Kaidah bahasa Indonesia meliputi kaidah ejaan, kaidah pembentukan kata, kaidah penyusunan kalimat, kaidah penyusunan paragraf, dan kaidah penataan penalaran (Arifin dan Hadi, 1991:22). Setiap bahasa tentu memiliki sistem tersendiri yang harus ditaati oleh tiap pemakainya. Oleh sebab itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan agar siswa memiliki keterampilan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan.

Ada empat keterampilan berbahasa dalam mempelajari suatu bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Masing-masing keterampilan itu terkait erat dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Saat memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu

hubungan urutan yang terartur. Pertama-tama sejak kecil belajar menyimak bahasa, berbicara, belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan. Masing-masing keterampilan ini berkaitan erat dengan proses berpikir yang mendasari bahasa.

Morsey mengatakan bahwa menulis atau mengarang merupakan keterampilan yang kompleks, untuk itu diperlukan latihan yang teratur dan cermat. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif karena penulis dituntut untuk terampil menggunakan morfologi, struktur bahasa dan memiliki pengetahuan bahasa yang memadai (dalam Santosa, dkk 2007). Menulis dikatakan keterampilan yang kompleks karena sebelum menulis kita juga diharuskan untuk membaca dan menyimak, dan setelah tulisan itu jadi kita dapat menyampaikannya secara lisan dalam hal ini berbicara.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran berbasis teks, baik lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran teks bahasa Indonesia, bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan tentang pengetahuan kebahasaan, tetapi juga agar teks menjadi sumber aktualisasi diri penggunanya dalam konteks sosial budaya akademik (Kemendikbud 2013). Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu membuat dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ada beberapa jenis teks yang harus dipelajari. Jenis-jenis teks dapat dibedakan atas dasar tujuan dan fungsi sosialnya. Salah satu teks yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP adalah teks cerita imajinasi. Cerita imajinasi merupakan bagian dari cerita narasi. Cerita imajinasi merupakan sebuah karya tulis yang dibangun dengan menggunakan alur

cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan khayalan semata.

Sehubungan dengan penelitian ini, peneliti ingin mengetahui sejauh mana kemampuan menulis siswa kelas VII SMP khususnya menulis cerita imajinasi, karena teks cerita imajinasi merupakan jenis tulisan yang menarik dan paling mudah di antara jenis tulisan yang lainnya. Berdasarkan wawancara singkat tentang sistem pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 7 Kota Jambi yang peneliti lakukan, diketahui bahwa pembelajaran teks cerita imajinasi hanya menggunakan media teks dalam buku paket Bahasa Indonesia SMP. Sehingga hal ini menimbulkan keinginan peneliti untuk mengeksplorasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk melihat kemampuan siswa dalam menulis teks cerita imajinasi.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan *digital storytelling* sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan sarana pembelajaran akan membantu siswa meningkatkan minat belajarnya dan memperdalam pemahaman mereka terkait materi dengan mudah. Penggunaan media dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya, menyajikan data secara menarik dan kredibel, mempermudah penafsiran data, memadatkan informasi, serta dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar bagi siswa.

Dengan menggunakan media pembelajaran *digital storytelling*, siswa akan lebih mudah merangkai kalimat dan membuat karangan. Siswa menonton sebuah video *digital storytelling* berupa dongeng kemudian mengamati alur ceritanya untuk dirangkai menjadi sebuah teks cerita imajinasi. Dengan media pembelajaran *digital storytelling*, siswa akan lebih mudah dan cepat dalam menentukan topik serta mengembangkan gagasan. Dengan menonton video, siswa sudah mempunyai

gambaran cerita yang akan dikembangkan menjadi tulisan cerita imajinasi.

Peneliti ingin melihat pengaruh penggunaan media *digital storytelling* dalam pembelajaran menulis teks cerita imajinasi siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, peneliti selanjutnya memilih judul “Pengaruh Penggunaan Media *Digital Storytelling* terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Imajinasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media *digital storytelling* terhadap kemampuan menulis teks cerita imajinasi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *digital storytelling* terhadap kemampuan menulis teks cerita imajinasi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan. Baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis terkait dengan peningkatan kemampuan menulis teks cerita imajinasi.

1) Manfaat teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai pembelajaran teks cerita imajinasi dengan penggunaan media *digital storytelling*.

2) Manfaat praktis

Secara praktis, peneliti berharap penelitian ini dapat memberi manfaat dalam pembelajaran khususnya mengenai pemahaman dalam teks cerita imajinasi.

a) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam menerapkan media *digital storytelling* dalam kegiatan pembelajaran menulis teks cerita imajinasi serta dapat mengetahui tingkat keberhasilan penerapan media ini pada pembelajaran.

b) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menentukan suatu media yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, maupun menarik perhatian dan bakat siswa.

c) Bagi siswa

Dari hasil penelitian ini siswa diharapkan memiliki kemampuan menulis teks cerita imajinasi dengan baik dan lebih terampil dalam menulis cerita imajinasi.

1.5 Defenisi Istilah

Pada penelitian ini ada beberapa istilah yang dimuat yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengaruh adalah kekuatan yang timbul oleh karena sesuatu dan dapat memberikan perubahan.

- 2) *Digital Storytelling* adalah suatu proses penggabungan gambar, teks, dan audio yang dibuat dalam bentuk video singkat untuk menceritakan atau menggambarkan sesuatu dengan penggunaan aplikasi komputer.
- 3) Teks Cerita Imajinasi adalah sebuah karangan narasi yang bersumber dari khayalan seorang penulis yang dibuat dengan alur cerita normal yang bersifat fiksi.