

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern seperti ini sistem pembelajaran semakin maju dan berkembang. Fasilitas dan dukungan teknologi memudahkan dalam menyebarkan informasi dan komunikasi. Upaya tersebut dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan menulis. Media pembelajaran yaitu sebuah wadah yang dapat memancing siswa dalam menumbuhkan ide, pengalaman, fokus, dan motivasi dalam memberi kenyamanan dalam belajar. Guru yang kreatif tentu saja akan memanfaatkan hal tersebut dengan baik untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru pastinya mengharapkan suasana kelas yang interaktif. Kelas yang interaktif akan tercipta apabila setiap komponen pembelajarannya diperhatikan dengan baik.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa bersama dengan guru dengan tujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Komponen dalam sebuah pembelajaran terdiri dari guru, siswa, tujuan dari pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, materi pelajaran, alat atau media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Suatu proses pembelajaran akan dikatakan sukses apabila komponen-komponen tersebut terdapat dalam sebuah pembelajaran. Seorang guru sebaiknya dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang kreatif agar pembelajaran dapat berlangsung dengan interaktif.

Metode dan media pembelajaran yang menyenangkan akan membuat setiap siswa bersemangat dalam proses pembelajaran. Siswa akan merasa jenuh dan

tidak akan memperhatikan pembelajaran jika metode dan media pembelajaran yang diterapkan selalu monoton dan akan cenderung membosankan. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran akan mempermudah proses pemahaman siswa.

Salah satu tingkat kesulitan bagi siswa dalam keterampilan berbahasa adalah menulis. Salah satu pembelajaran menulis yang harus dikuasai oleh siswa adalah keterampilan menulis cerpen. Menulis cerpen adalah hal yang masih sulit dirasakan oleh siswa, khususnya dalam mengembangkan ide-ide yang dimiliki (Amalia dkk, 2020).

Menulis cerpen adalah bukan hanya sekedar memperoleh ide atau gagasan, tetapi juga tentang penulisan yang membutuhkan waktu (Puspitasari, 2017). Selain itu, menulis cerpen atau menulis cerita pendek adalah sebuah ide atau gagasan tertulis dengan cara bercerita tentang masalah dan berserta solusi yang digunakan tokoh secara singkat padat dan jelas (Hasanudin dkk, 2022). Dengan demikian, tujuan dari menulis cerpen, yaitu untuk apresiasi sebuah karya yang dihasilkan penulis dapat dinikmati pembaca sebagai sebuah hiburan, untuk menghasilkan multimedia berupa gabungan dari teks, grafik, animasi, dan suara, dan untuk mengetahui, meningkatkan, dan mengamati kemampuan menulis (Damayanti dkk, 2023).

Keterampilan menulis cerpen bertujuan agar siswa dapat mengekspresikan gagasan, pendapat dan pengalamannya dalam bentuk tertulis yang kreatif. Kegiatan menulis cerpen seringkali dianggap membosankan dan cukup sulit karena terbatasnya sumber ide. Namun, biasanya hambatan tersebut dapat diatasi dengan membiasakan diri menulis dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks.

Diperlukan partisipasi kreatif guru untuk menciptakan suasana pembelajaran menulis cerpen yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak beranggapan bahwa menulis cerpen itu rumit. Maka dari itu, agar siswa tidak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran menulis cerita pendek, media pembelajaran yang digunakan harus menarik dan mendukung untuk menjelaskan serta dapat memberikan contoh pada materi ini.

Di era yang serba digital ini media pembelajaran harus diselaraskan dengan perkembangan teknologi. Menurut Dewi dkk (2020) media pembelajaran harus mempertimbangkan kebutuhan siswa agar materi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik sehingga menghasilkan siswa yang berkualitas di bidangnya. Media pembelajaran haruslah menarik, dekat dan lekat dengan peserta didik. Penggunaan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Media pembelajaran yang banyak digunakan yaitu media sosial yang berbentuk video yaitu aplikasi TikTok. Keseruan dari media ini mampu mencuri banyak perhatian anak muda terutama usia sekolah. Gemarnya siswa-siswi dalam mengakses media sosial TikTok membuat mereka belajar mencari, berkreasi, dan menuangkan ide dalam membuat konten baik sekedar video *tutorial* sampai pembuatan konten edukasi (Marini, 2019).

TikTok adalah media sosial populer di kalangan milenial Indonesia untuk merekam, mengedit, mengunggah, dan menyebarkan informasi berdasarkan kategori. Dalam media sosial TikTok, berbagai fungsi dan filter dapat digunakan untuk mengedit agar video yang akan diunggah memberikan kesan yang baik.

Media pembelajaran berbasis audio visual (media sosial aplikasi TikTok) dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Selain itu, media TikTok dapat membuat belajar lebih menyenangkan karena medianya sangat menyenangkan. Siswa semakin dihebohkan dengan hadirnya TikTok karena media ini menghadirkan banyak pilihan gambar dan suara secara terintegrasi saat menyampaikan pesan (Yudha, 2022).

Aplikasi TikTok merupakan bagian dari media sosial yang juga memuat fitur *chat* dan *video call* atau siaran langsung yang bisa memudahkan pengguna untuk berbagi cerita. Selain itu, sehubungan dengan video pembelajaran yang bisa dipelajari dari media yang audiovisual ini adalah banyak sekali hal-hal positif yang bisa menunjang pembelajaran terutama dalam menulis cerpen. Dari beberapa akun yang ada di sini mereka menyajikan cerita-cerita pendek berbentuk video, maka dari itu bisa memudahkan siswa untuk bisa berimajinasi dengan panduan-panduan video tersebut.

Akun TikTok yang bernama King Kevin adalah akun yang dibuat oleh Samuel Kevin yaitu seorang Direktur sekaligus pendiri PT Semua Karena Anugrah atau yang dikenal dengan nama Planet Gadget. Planet Gadget merupakan perusahaan yang bergerak dibidang ritel perangkat telekomunikasi seluler, seperti HP, Laptop, Tablet, dan aksesoris. Kisah perjuangan King Kevin menjadi seorang yang sukses saat ini bukan perjalanan yang singkat dan mudah. Sejak usia 12 tahun King Kevin sudah menjadi anak perantau dan menjadi seorang buruh. Hal ini yang membuat King Kevin menuangkan segala cerita tentang kebaikan kedalam akun TikToknya. Akun yang mempunyai *followers* lebih dari 2 juta ini berisi tentang konten-konten yang mengedukasi dengan kemasan berbentuk drama cerita pendek

dan diperankan oleh beberapa pelaku dalam bentuk visual atau video terlihat sangat menyita perhatian penikmat aplikasi TikTok seperti humor, motivasi hingga konten berbagi.

Penelitian terdahulu yang relevan membahas mengenai media pembelajaran video TikTok yaitu penelitian yang dilakukan oleh Santy Wulandari, Rudi Adi Nugroho dan Andoyo Sastromiharjo dengan judul “Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Menyajikan Drama”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran dari aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran dalam melakukan penyajian drama. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa disamping strategi pemanfaatan dan idealisasi TikTok dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan kemampuan pengaplikasian yang mudah dan fitur yang beragam, maka TikTok bisa diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti di SMP Negeri 17 Kota Jambi pada kelas VIII C, ada beberapa kendala yang dialami oleh guru ketika siswa diperintahkan untuk membuat karya menulis salah satunya membuat cerpen. Guru menemukan siswa masih kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk cerita. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Selain itu, guru merasakan siswa yang kurang menemukan cara menyusun sebuah cerita sesuai dengan unsur-unsur yang ada dalam pembuatan cerita pendek.

Berdasarkan isi konten yang dibuat oleh King Kevin maka siswa dapat langsung menuangkan kemampuan menulis cerita pendek sesuai dengan contoh video yang dilihatnya. Dari paparan di atas, maka peneliti akan melakukan

penelitian dengan judul **Pemanfaatan Video Berbuat Baik selalu Berbuah Baik Karya *King Kevin* untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VIII C di SMP Negeri 17 Kota Jambi.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, rumusan masalah di dalam penelitian ini yaitu bagaimana pemanfaatan video berbuat baik selalu berbuah baik karya *King Kevin* untuk pembelajaran menulis cerita pendek siswa kelas VIII C di SMP Negeri 17 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian didalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan video berbuat baik selalu berbuah baik karya *King Kevin* untuk pembelajaran menulis cerita pendek siswa kelas VIII C di SMP Negeri 17 Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari temuan di lapangan, peneliti berharap agar temuan memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih rinci mengenai pemanfaatan video *King Kevin* untuk pembelajaran menulis cerita pendek siswa kelas VIII C di SMP Negeri 17 Kota Jambi.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat teoretis, penelitian ini juga dapat memberikan beberapa manfaat yang bersifat praktisi, yaitu sebagai berikut:

1) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini, diharapkan bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek dengan penggunaan media video King Kevin.

2) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan alternatif bagi guru dalam menulis cerita pendek dengan penggunaan video King Kevin.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan dalam kemampuan menulis cerita pendek.

4) Bagi Pembaca

Diharapkan dapat menjadi acuan dalam penelitian berikutnya terkait dengan kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek.