

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Bahasa Indonesia sebagai muatan pembelajaran wajib sudah mulai diberikan dari tingkat sekolah dasar, hingga jenjang SMA atau sekolah menengah atas, bahkan sampai ke tingkat perguruan tinggi. Diajarkannya mata pelajaran Bahasa Indonesia di setiap jenjang pendidikan ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik mengeksplorasi eksistensi dirinya dan hubungannya sebagai makhluk sosial terhadap budaya. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat mencurahkan perasaan dan ide yang dimilikinya dengan memaksimalkan kemampuan imajinatif yang didukung oleh kemampuan analitik yang baik. Harapan-harapan besar ini hanya akan terwujud jika didukung dengan sistem dan teknik pengajaran yang transformatif. Sayangnya, sebagian besar pola pengajaran bahasa Indonesia yang terjadi di masing-masing jenjang sifatnya masih transmitif, artinya peserta didik hanya secara pasif menerima input pengetahuan berupa konsep yang dipaparkan oleh tenaga pendidik, lebih-lebih konsep itu hanya berpatokan pada buku teks (Trianto, 2011: 18). Hal itu akan memengaruhi proses belajar siswa, terutama hasil belajar siswa yang ternyata sensitif terhadap strategi dan metode pengajaran selama ini. Cara penyampaian materi yang lebih menarik dan tidak monoton akan membuat siswa antusias lebih-lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Pendidik perlu menyesuaikan hal itu meskipun sering terjadi pergantian kurikulum.

Pemerintah menyiapkan transisi perubahan kurikulum 2013 yang lebih fleksibel menjadi Kurikulum Merdeka dengan tujuan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga hasil pembelajaran bisa lebih maksimal. Kurikulum merdeka merupakan sebuah bentuk inovasi pada sistem pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kebebasan. Kebebasan proses pembelajaran akan menciptakan variasi kegiatan intrakurikuler yang bermuara pada optimalnya kemampuan siswa menangkap konsep pengetahuan yang mereka pelajari di sekolah. Hal ini dapat terjadi karena tenaga pendidik dapat dengan lebih leluasa menentukan dan menggunakan perangkat pembelajaran yang cocok digunakan sesuai dengan situasi sekolah masing-masing. Pada Kurikulum Merdeka, dalam setiap pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia, pendidik dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung di dalam kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia pemahaman siswa terhadap variasi jenis teks adalah salah satu aspek yang paling ditekankan dengan harapan siswa lebih terampil dalam menulis.

Menulis adalah satu dari empat keterampilan berbahasa yang penting dikembangkan oleh siswa. Menurut Tarigan (2008: 3), menulis adalah sebuah keterampilan berkomunikasi untuk mengekspresikan secara produktif maksud dan tujuan penulis tanpa bertatap muka langsung kepada lawan bicara atau dalam hal ini pembaca. Sementara itu, Suparno (2009: 13) berpendapat bahwa menulis adalah teknik berkomunikasi atau menyampaikan pesan melalui medium tulisan. Dari dua pendapat ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan pengertian menulis. Menulis adalah kegiatan produktif dan ekspresif yang dilakukan oleh seseorang untuk menuangkan ide, gagasan, perasaan, pesan, atau pikiran dalam bentuk bahasa tulis

sehingga maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dapat dipahami pembaca dengan baik. Keterampilan menulis membutuhkan pemikiran yang cukup luas. Teks resensi merupakan salah satu wujud dari keterampilan menulis yang perlu dikembangkan oleh peserta didik.

Teks resensi merupakan salah satu jenis teks dengan tujuan memberi kesempatan bagi penulis untuk dapat menuangkan pemikiran atau pendapatnya tentang suatu karya, seperti novel, buku, cerpen, dan sebagainya. Penulis akan menuliskan pendapat pada teks resensi terkait sebuah karya yang telah dibaca. Menurut Murahmanita (2020: 110), menulis teks resensi merupakan media untuk menyampaikan informasi pada pembaca terkait karya sastra, karya-karya itu perlu diapresiasi dari masyarakat. Sejalan dengan pendapat tersebut, tentunya diperlukan keterampilan dalam menulis agar teks resensi yang dibuat mampu membuka pandangan pembaca terkait karya sastra yang telah penulis ekspresikan dalam teks resensi.

Untuk menulis teks resensi yang baik, luasnya pengetahuan penulis terhadap topik tulisan menjadi penting. Sayangnya realita menunjukkan bahwa kegiatan menulis masih menjadi kegiatan yang menakutkan bagi sebagian besar orang. Wikanengsih (2013) menyatakan bahwa keterampilan menulis adalah sebuah keterampilan yang membutuhkan interkoneksi antara kemampuan mengolah dan memilih kata serta kemampuan penalaran yang baik. Sementara itu, Handiwiguna, dkk. (2018) menyatakan bahwa menulis merupakan keterampilan yang harus selalu diasah, selain meningkatkan kemampuan menulis seseorang, selalu mengasah kemampuan menulis juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan

mengumpulkan informasi dari berbagai sumber sehingga keterampilan menulis adalah keterampilan yang relatif sulit jika tidak dibiasakan.

Kegiatan melatih kebiasaan menulis yang cenderung repetitif menyebabkan sebagian besar peserta didik enggan melakukannya, maka dari itu pembimbingan yang baik perlu diberikan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menulis. Dari hasil pengamatan para guru, ditemukan inovasi media pembelajaran yang menarik minat membaca siswa, yaitu aplikasi baca novel gratis *NovelToon*. Mulyaningtyas (2021: 92) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat ditinjau berdasarkan pola dan strategi. Penggunaan aplikasi *NovelToon* merupakan sebuah terobosan baru yang bisa dimanfaatkan guru dalam memberikan inovasi dalam pembelajaran agar dapat menarik siswa dalam membaca dan mengasah keterampilan menulis.

NovelToon adalah aplikasi untuk dapat membaca novel yang cukup populer pada era digital saat ini. Aplikasi ini memberikan kemudahan aksesibilitas karena dapat digunakan secara gratis untuk mengakses konten-konten bahan bacaan berupa novel yang variatif. Selain untuk membaca novel secara gratis, *NovelToon* juga menyediakan *platform* untuk para penulis yang dapat digunakan untuk menulis novel karya sendiri serta dapat dipublikasikan.

Menurut Hamzah B. Uno (dalam Hani. 2020: 108) karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi, belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Pentingnya identifikasi karakteristik peserta didik dalam pembelajaran. Adapun hal yang melatarbelakangi pemilihan aplikasi *NovelToon* dalam pemanfaatan pembelajaran menulis teks resensi adalah karena aplikasi ini sesuai

dengan karakteristik belajar siswa yang mana pada siswa kelas XI MIPA 5 banyak siswa yang merasa tidak tertarik dengan pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada buku. Dengan digunakan aplikasi *NovelToon* diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dan kritis dalam mengikuti pembelajaran menulis teks resensi.

Pada revolusi industri 4.0 seperti sekarang, banyak sekolah mulai mengambil langkah transisi dengan menggunakan moda daring sebagai media pembelajaran di dalam kegiatan belajar dan mengajar, salah satunya adalah di SMA Negeri 1 Kuta Selatan. SMA Negeri 1 Kuta Selatan adalah salah satu sekolah menengah atas yang sudah mendapatkan akreditasi A. Keberadaan SMA Negeri 1 Kuta Selatan juga dilengkapi fasilitas yang cukup memadai, seperti proyektor yang sudah tersedia pun fasilitas jaringan *Wi-Fi* di setiap ruang kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis *online* di SMA Negeri 1 Kuta Selatan memerlukan lebih banyak sumbangan usaha dan pemikiran oleh para guru untuk membuat siswa dapat memahami dan berperan aktif saat pembelajaran berlangsung. Guru sebagai fasilitator pengajaran juga memegang peranan penting untuk dapat berpartisipasi aktif menggunakan perangkat pembelajaran bermoda daring. Dalam pembelajaran di kelas, guru bahasa Indonesia memanfaatkan bermacam-macam perangkat pembelajaran saat mengajar. Satu di antara variasi perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah aplikasi *NovelToon*, secara khusus pada mata pelajaran teks resensi.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis teks resensi pada siswa kelas XI Mipa 5 yang menyatakan bahwa siswa sangat tertarik untuk belajar teks resensi saat menggunakan aplikasi *Noveltoon* dan juga menambah minat dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasme dan peningkatan minat baca

peserta didik ketika mengikuti pembelajaran sehingga perlu dilakukan penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kuta Selatan, dapat diuraikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia ketika menggunakan *NovelToon*. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa adalah siswa kerap mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran dengan moda konvensional akibatnya minat belajar siswa menjadi berkurang dan cenderung pasif. Penggunaan aplikasi *NovelToon* dalam kegiatan pembelajaran memberikan banyak pengaruh positif bagi siswa, yaitu menumbuhkan minat membaca dan kemampuan siswa dalam menulis teks resensi. Perubahan ini dapat terjadi karena penggunaan *NovelToon* sebagai perangkat pembelajaran teks resensi yang mampu memberi dampak positif terhadap siswa. Maka dari itu, detail-detail pemanfaatan *NovelToon*, hasil menulis teks resensi siswa, dan kendala-kendala selama proses belajar mengajar perlu untuk diketahui lebih lanjut.

Penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *NovelToon* dalam Menulis Teks Resensi Siswa kelas XI di SMA” diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran terhadap usaha penggunaan aplikasi *NovelToon* lebih-lebih memberikan perkembangan yang relevan dengan kemampuan menulis teks resensi, secara spesifik bagi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kuta Selatan. Selain penelitian yang peneliti lakukan, terdapat sejumlah penelitian lain yang masih relevan dengan penelitian ini, seperti penelitian Rahmawati Mulyaningtyas dan Valentina Ekafebriyanti (2021) dengan judul penelitian “Pemanfaatan *NovelToon* sebagai Media Pembelajaran Prosa di SMA”. Penelitian ini mengaji pemanfaatan *NovelToon* dalam pembelajaran prosa. Subjek penelitian adalah guru bahasa

Indonesia dan siswa SMA. Objek penelitian adalah pemanfaatan *Noveltoon* sebagai media pembelajaran prosa di SMA. Penelitian ini bersifat penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kedua dilakukan oleh Moh. Dika Hermanto dan Cahyo Hasanudin (2022) dengan judul penelitian “Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SMA dengan Memanfaatkan Aplikasi *NovelToon*”. Penelitian ini bersifat penelitian deskriptif kualitatif dengan metode analisis data yang digunakan ialah teknik sajian data, reduksi data, dan penarikan simpulan. Subjek penelitian adalah guru bahasa Indonesia dan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Penelitian ketiga dilakukan oleh Mohammad Aria Delvana dan Diena San Fauziya (2019) dengan judul penelitian “Pembelajaran Menulis Teks Resensi Novel dengan Metode Demonstrasi pada Siswa SMA Kelas XI”. Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan menulis teks resensi pada tahap *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan metode demonstrasi. Penelitian keempat dilakukan oleh Sayni Nasrah Murahmanita dan Trisfayani (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Teks Resensi Siswa Kelas XI SMKS Ulumuddin Lhokseumawe”. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menulis teks resensi siswa kelas XI SMKS Ulumuddin Lhokseumawe. Penelitian-penelitian tersebut merupakan penelitian sejenis yang memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan ini. Terdapat perbedaan pada objek penelitian dan lokasi penelitian.

Berdasarkan pemaparan perbedaan-perbedaan tersebut, meskipun terdapat beberapa kesamaan mengenai penggunaan aplikasi *NovelToon* sebagai perangkat pembelajaran tetapi tetap dapat ditemukan perbedaan yang cukup signifikan dengan

penelitian yang peneliti lakukan sehingga penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *NovelToon* dalam Menulis Teks Resensi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kuta Selatan” perlu dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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

1. Ketertarikan siswa dalam menulis karangan, khususnya teks resensi tergolong rendah.
2. Siswa merasa jenuh dengan media pembelajaran konvensional sehingga kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran.
3. Guru kurang memfasilitasi prasarana belajar guna meningkatkan minat siswa dalam belajar.
4. Kurang pemilihan kata-kata dikarenakan oleh kurang perbendaharaan kata yang dimiliki oleh siswa.
5. Siswa belum memahami isi dan tujuan menulis teks resensi sehingga hasil teks terkesan dangkal.
6. Siswa kurang berminat untuk membaca.
7. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang dapat diidentifikasi di atas, ada beberapa hal yang harus dibatasi. Maka dari itu, penelitian ini dibatasi pada pemanfaatan, hasil menulis, dan kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa kelas XI di SMA Negeri 1

Kuta Selatan dalam pembelajaran teks resensi saat menggunakan aplikasi *NovelToon*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pemanfaatan aplikasi *NovelToon* dalam menulis teks resensi pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kuta Selatan?
2. Bagaimanakah hasil menulis teks resensi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kuta Selatan dalam pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *NovelToon*?
3. Apa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menulis teks resensi yang memanfaatkan aplikasi *NovelToon* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kuta Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *NovelToon* dalam pembelajaran menulis teks resensi pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kuta Selatan.
2. Mendeskripsikan hasil menulis teks resensi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kuta Selatan dalam pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *NovelToon*.
3. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menulis teks resensi yang memanfaatkan aplikasi *NovelToon* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kuta Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *NovelToon* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik atau siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan dan mengembangkan keterampilan serta minat belajar dan membaca siswa terhadap keterampilan menulis teks resensi melalui aplikasi *NovelToon* di sekolah agar siswa dalam mengutarakan dan menyampaikan gagasan atau ide dengan runtun dan terarah.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini bermanfaat dijadikan sebagai pedoman dalam menerapkan pelaksanaan pembelajaran menulis teks resensi yang menggunakan aplikasi *NovelToon* sehingga kualitas tulisan siswa lebih baik serta meminimalisasi kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *NovelToon*.
3. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan mudah menuangkan ide dan pemikirannya dalam menulis teks resensi serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis.

4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan untuk mengaplikasikan penelitian selanjutnya yang relevan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk menambah wawasan peneliti lain sebagai bahan perbandingan dengan penelitian yang dilakukan sehingga dapat menambah kualitas telaah ilmiah.

