

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Merdeka merupakan inovasi baru dalam sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini hadir dari hasil evaluasi Kurikulum sebelumnya, yakni Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum Merdeka, arah capaian pembelajaran lebih difokuskan pada empat elemen berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap elemen capaian pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang berbeda, khususnya elemen menulis. Elemen ini menjadi aspek yang sangat penting untuk mengasah kreativitas peserta didik. Menulis bukan sekadar sarana untuk menyampaikan pemikiran dan cerita, tetapi juga memiliki peran yang lebih luas dan mendalam.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis memiliki signifikansi yang besar, karena menulis merupakan esensial yang sangat penting dari Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan menulis sudah menjadi elemen yang krusial dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Handayani, dkk. (2023: 188), menyatakan bahwa keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah sebagian besar ditentukan dalam menulis. Oleh sebab itu, keterampilan menulis mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan dan pengajar, serta menjadi salah satu keterampilan yang wajib dikuasai baik dalam pendidikan formal dan nonformal. Menulis memang

menjadi salah satu keterampilan yang cukup sulit dikuasai. Aprilia, dkk. (2024: 311), beranggapan bahwa keterampilan menulis adalah suatu keterampilan yang masih dianggap lebih sulit dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini disebabkan, karena keterampilan menulis masih memiliki korelasi dalam peningkatan mutu pembelajaran dan literasi peserta didik. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan serta peningkatan keterampilan menulis untuk peserta didik.

Menulis merupakan keterampilan kunci untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pemikiran (Priastari & Devi, 2021: 66), mereka berpendapat bahwa keterampilan menulis menjadi suatu aspek penting dalam dunia pendidikan dalam memperkaya kemampuan komunikasi dan mengekspresikan ide serta imajinasi peserta didik. Menurut Sobri (2022: 103), menulis sering dianggap sukar karena kurangnya kebiasaan peserta didik untuk menuangkan ide mereka ke dalam tulisan. Namun demikian, penguasaan keterampilan menulis bagi peserta didik sangatlah penting karena mampu mengembangkan kompetensi berpikir kritis dan kreatif, mengembangkan kemampuan kebahasaan, serta memahami dan menciptakan produk tulisan (Susilo, dkk., 2023: 34). Salah satu subketerampilan menulis adalah menulis cerpen.

Cerpen atau cerita pendek merupakan salah satu jenis karya sastra yang dikembangkan menggunakan ide dengan unsur bahasa fiksi di dalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hanan, dkk., 2024: 41), yang menyatakan bahwa cerita pendek adalah karya sastra singkat yang terdiri dari bahasa fiksi atau narasi yang dapat dibaca dengan cepat. Cerpen sering diangkat dalam sebuah penelitian untuk

dikaji dari segi struktur dan kebahasaannya. Cerpen biasanya berisi konflik yang dialami oleh tokoh.

Keterampilan menulis cerpen memiliki banyak manfaat bagi peserta didik, baik secara akademik, personal, maupun sosial. Secara akademik, kemampuan ini dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir imajinatif, serta keterampilan berbahasa. Selain itu, menulis cerpen juga membantu peserta didik dalam memahami struktur narasi dan teknik penulisan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan analisis dan kritik terhadap karya sastra. Dari sisi personal, menulis cerpen dapat menjadi sarana *self-expression* (ekspresi diri), membangun kepercayaan diri, serta membantu peserta didik dalam mengolah emosi, memahami pengalaman pribadi, dan mengembangkan empati terhadap perspektif lain. Secara sosial, keterampilan ini berkontribusi pada pengembangan kemampuan komunikasi yang lebih baik, peningkatan pemahaman terhadap sudut pandang orang lain, serta kemampuan membangun hubungan yang harmonis. Karya tulis yang dihasilkan bahkan dapat menjadi inspirasi dan memengaruhi pemikiran orang lain. Lebih jauh lagi, dampaknya terhadap kehidupan sosial mencakup peningkatan partisipasi peserta didik dalam diskusi dan debat. Kemampuan menyelesaikan konflik melalui komunikasi efektif, dapat membangun citra sebagai individu yang kreatif dan berpikir kritis.

Berkaitan dengan keterampilan menulis, peneliti telah melakukan wawancara di SMP Negeri 1 Melaya dengan ibu Wiwin Aprianti untuk mengetahui informasi awal keterampilan menulis peserta didik yang diampu oleh beliau. Namun, dari observasi yang telah dilakukan di kelas VIII.3 ditemukan permasalahan. Kelas VIII.3 dipilih menjadi sampel atas rekomendasi ibu Wiwin,

beliau menyarankan kelas VIII.3 karena peserta didik di kelas tersebut untuk keterampilan menulisnya masih rendah, khususnya dalam menulis cerpen. Rendahnya keterampilan peserta didik dalam menulis dicermati dari hasil observasi dan kutipan daftar nilai yang diperoleh, KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah adalah 75. Meskipun demikian, kemampuan menulis peserta didik masih tergolong rendah karena dari 32 peserta didik, hanya 15 orang atau setara 47% yang mampu mencapai KKM yang telah ditentukan dengan rata-rata nilai 75-80. Hal ini, mengidentifikasi bahwa perlunya peningkatan keterampilan menulis untuk peserta didik. Selain itu, rendahnya kemampuan menulis peserta didik dalam menulis cerpen disebabkan oleh faktor internal yaitu: (1) peserta didik kesulitan dalam mengembangkan ide untuk dijadikan sebuah karya fiksi cerpen; (2) peserta didik kesulitan dalam mengembangkan cerita yang sudah mereka buat; (3) peserta didik masih banyak melakukan kesalahan pada saat menulis, baik dalam struktur karya fiksi cerpen, kaidah kebahasaan, dan tanda baca. Adapun untuk faktor eksternalnya, disebabkan oleh pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat oleh guru. Berdasarkan pengamatan, diketahui bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang tergolong monoton, sehingga menyebabkan efek jenuh terhadap siswa. Media yang digunakan hanya sebatas video dan teks. Kedua faktor inilah yang menyebabkan keterampilan peserta didik dalam menulis menjadi kurang maksimal karena kurangnya media yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, permasalahan utama yang harus diselesaikan yakni ketidaktepatan pemilihan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Pemilihan media yang masih tergolong konvensional dan monoton hanya berbais teks dan video,

menyebabkan efek jenuh terhadap siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada perkembangan yang tidak optimal dalam keterampilan menulis siswa. Permasalahan ini dapat diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran baru yang mendukung perkembangan zaman, teknologi, serta minat belajar siswa.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mempermudah, memperjelas, dan memahami suatu materi dalam pembelajaran, serta dapat dijadikan sarana untuk menyalurkan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sudrajat (dalam Rachmayanti & Alatas, 2023: 215), berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sumber yang digunakan dalam pembelajaran guna membantu siswa memahami dan mengaitkan informasi, konsep, atau keterampilan. Media dapat memiliki bentuk yang bervariasi, baik itu buku teks, video, perangkat lunak edukasi, gambar, papan tulis interaktif, dan banyak lagi (Alatas, 2019: 2). Dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengkolaborasikan elemen visual, audio, dan interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep, serta mengingatnya dalam jangka panjang. Media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan serta mendukung berbagai minat dan gaya belajar siswa. Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah berbagai aspek proses belajar-mengajar, termasuk penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajaran digital.

Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran digital merujuk pada pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan. AI memiliki potensi dalam pengembangan solusi pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa secara personal. AI juga memungkinkan memberikan umpan balik yang personal dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa. Soeprajitno (dalam Rachmayanti & Alatas, 2023: 216), berpendapat bahwa AI dapat menganalisis data dari siswa, menilai tingkat pemahaman, dan memberikan rekomendasi pembelajaran yang sesuai. Namun, kenyataannya AI saat ini hanya dipandang sebelah mata dan dianggap hanya memberikan dampak negatif kepada siswa, seperti ketergantungan. Hal ini menjadi salah satu alasan peneliti mengangkat topik ini, sebab peneliti ingin mengubah paradigma bahwa AI adalah musuh guru, dan penyebab siswa menjadi ketergantungan. Pada dasarnya AI hanyalah sekadar alat bantu. Penyebab siswa menjadi ketergantungan ialah guru yang kurang dalam memberikan pembinaan serta pembimbingan dalam penggunaannya. AI bukanlah musuh dari guru, melainkan sahabat yang dapat membantu guru dan siswa dalam menciptakan proses pembelajaran interaktif dan menyenangkan.

Salah satu *platform* yang telah mengadopsi teknologi ini adalah *Magic School AI*. *Magic School* merupakan sebuah *website* pembelajaran digital yang menggunakan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/ AI*). *Website* ini dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif dengan pemanfaatan berbagai fitur AI yang dapat mendukung proses pembelajaran. Fitur yang relevan untuk membantu siswa dalam menulis cerpen, seperti analisis bahasa, pemberian umpan balik otomatis, dan penilaian konten berdasarkan berbagai aspek

penulisan. Penggunaan AI dalam pembelajaran menulis cerpen dapat membantu siswa untuk memperoleh umpan balik yang tepat waktu dan meningkatkan kualitas tulisan mereka.

Penerapan AI dalam pembelajaran menulis cerpen juga sejalan dengan teori konstruktivisme, yaitu pendekatan dalam pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai subjek aktif dalam mengembangkan pemahaman mereka melalui interaksi dengan lingkungan serta pengalaman belajar (Mandar & Sihono, 2025: 225). Dalam hal ini, Jean Piaget melalui teori konstruktivisme mengidentifikasi proses belajar terjadi melalui dua mekanisme penting, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses ketika peserta didik menerima informasi baru dan memasukkannya ke dalam struktur kognitif yang telah ada, sementara akomodasi adalah penyesuaian terhadap struktur kognitif tersebut ketika informasi baru tidak sesuai dengan pengetahuan sebelumnya (Hyun, dkk., 2020: 286). Kedua proses ini saling melengkapi dan menjadi fondasi dari aktivitas belajar yang bersifat konstruktif.

Dalam konteks ini, *Magic School* AI menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya proses asimilasi dan akomodasi secara optimal. Ketika peserta didik menerima umpan balik penulisan dari AI terkait penulisan cerpennya, mereka dihadapkan pada kebutuhan untuk menyesuaikan atau memperbaiki hasil karyanya. Proses ini memicu reorganisasi skema kognitif, yang merupakan inti dari konstruktivisme Piaget. Dengan demikian, interaksi siswa dengan media *Magic School* AI tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga kognitif dan reflektif, mendukung terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam.

Lebih lanjut, *Magic School AI* juga mencerminkan konsep *scaffolding* sebagaimana yang dikemukakan oleh Vygotsy, yakni penyediaan bantuan atau dukungan sementara yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk membantu mereka memahami hal-hal yang perlu dikuasai (Sayfullooh, dkk., 2023: 77). Dalam hal ini, fitur-fitur AI bertindak sebagai pendamping belajar yang memberikan arahan secara bertahap, sebagai contoh ketika peserta didik menyusun pengetahuan mereka sendiri terkait teori dan menerima umpan balik penulisan untuk hasil karya tulis mereka dari fitur AI yang relevan.

Sebagaimana ditegaskan oleh Azzahra, dkk., (2025: 66), pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme harus dirancang untuk mendorong peserta didik mengolah dan mentransformasikan informasi, bukan sekadar menerima materi secara pasif. *Magic School AI* mendukung hal ini dengan menghadirkan proses belajar yang bersifat personal, kontekstual, dan adaptif. Siswa dapat belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajar masing-masing, sambil terus mengembangkan pemahaman mereka melalui interaksi berulang dengan sistem AI.

Dengan demikian, penggunaan *Magic School AI* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknologis dalam proses pembelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator belajar konstruktivis yang mendorong terbentuknya pengalaman belajar bermakna. Media ini mendukung siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan, merefleksikan hasil karyanya, dan berkembang sesuai dengan tahap kognitifnya, sehingga sangat relevan dengan prinsip-prinsip teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Vygotsky.

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang sejenis dan relevan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini, diantaranya sebagai berikut.

Pertama, penelitian oleh (Putri, dkk., 2024) berjudul *Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Memanfaatkan Media Magic School Berbasis Artificial Intelligence (AI) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*, memfokuskan kajian pada implementasi model pembelajaran berdiferensiasi pada *website Magic School* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *website Magic School* memberikan dampak positif yang signifikan bagi guru dan peserta didik, berbagai fitur yang disediakan oleh *Magic School* membantu menciptakan proses pembelajaran yang efisien.

Kedua, (Nugraha Saputra & Komalasari, 2024) meneliti pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan dengan judul *Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Projek di SMP Daarut Tauhiid Boarding School*, memfokuskan kajian pada penerapan *digital learning* berbantuan AI dalam pembelajaran berbasis projek melalui pendekatan berdiferensiasi pada pelajaran pendidikan pancasila. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini memberikan efektivitas yang luar biasa baik kepada guru dan juga peserta didik, penerapan *digital learning* berbantuan AI dalam pembelajaran berbasis projek melalui pendekatan berdiferensiasi memberikan peluang yang sangat besar terhadap proses pembelajaran untuk lebih inovatif, kreatif, komunikatif, kolaborasi dan pemecahan masalah sesuai dengan keterampilan abad 21.

Ketiga, penelitian oleh (Situmorang, dkk., 2024) berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Perplexsity Berbasis AI terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa-Siswi SMP Kelas VIII*, memfokuskan kajian pada

pengaruh penggunaan media aplikasi *perplexity* berbasis AI terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMPN 18 Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan rancangan penelitian *one group pretest and posttest design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *perplexity* berbasis AI memperoleh hasil yang signifikan dari hasil belajar keterampilan menulis teks eksplanasi siswa-siswi lebih baik dengan menggunakan media aplikasi *perplexity* berbasis AI.

Keempat, penelitian oleh (Widyaningsih & Assidik, 2024) berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Berbasis Pembelajaran Multimodal di Sekolah Menengah Pertama*, memfokuskan kajian pada hasil belajar siswa SMP PGRI 13 Gondangrejo setelah penerapan pembelajaran multimodal pada keterampilan menulis cerpen. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran multimodal.

Kelima, penelitian oleh (Sinaga, dkk., 2022) berjudul *Implementasi Teknik Brainwriting dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VIII SMP*, memfokuskan kajian pada pengembangan kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek melalui teknik *brainwriting*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik *brainwriting* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan, yaitu sebagai berikut.

1. Kurangnya minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran menulis cerpen.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan cerita yang sudah dibuat.
3. Peserta didik masih banyak melakukan kesalahan pada saat menulis, baik dalam struktur cerpen, kaidah kebahasaan, dan tanda baca.
4. Pemilihan media yang kurang tepat oleh guru, media yang digunakan hanya sebatas video dan teks.
5. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran.
6. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti AI belum digunakan dalam membantu guru meningkatkan proses pembelajaran.
7. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti AI belum digunakan dalam membantu peserta didik memberikan umpan balik dari hasil tulisan mereka.
8. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti AI belum digunakan dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam menulis cerpen.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, dapat dibatasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Pemanfaatan *Magic School* AI dalam pembelajaran. Penelitian ini hanya membahas bagaimana guru dapat meningkatkan proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti AI.
2. AI dalam umpan balik penulisan. Fokus penelitian ini adalah penggunaan *Magic School* AI untuk membantu peserta didik dalam memberikan umpan balik terhadap karya tulis mereka.
3. AI untuk motivasi belajar. Penelitian ini akan menekankan peran *Magic School* AI dalam mendorong peserta didik untuk belajar menulis cerpen.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Bagaimanakah langkah-langkah pemanfaatan media *Magic School* AI dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Melaya?
2. Bagaimanakah hasil menulis cerpen siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Melaya dengan pemanfaatan media *Magic School* AI?
3. Bagaimanakah respons siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Melaya terhadap pemanfaatan media *Magic School* AI dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan, tujuan penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pemanfaatan media *Magic School AI* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas VIII.3 SMPN 1 Melaya.
2. Untuk mengetahui hasil menulis cerpen siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Melaya dengan pemanfaatan media *Magic School AI*.
3. Untuk mengetahui respons siswa kelas VIII.3 SMPN 1 Melaya terhadap pemanfaatan media *Magic School AI* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan praktis yang terinci sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam hal pengetahuan, informasi, pengembangan teori dalam pemanfaatan media *Magic School AI* untuk meningkatkan keterampilan menulis, khususnya menulis cerpen yang ada pada Kurikulum Merdeka kelas VIII.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam menentukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran, serta menumbuhkan motivasi peserta didik dalam menulis cerpen.

- b. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam menggunakan media *Magic School* AI untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Dengan demikian, peserta didik dapat menghasilkan karya tulis yang baik.
- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam meneliti penggunaan media *Magic School* AI pada pembelajaran menulis cerpen, sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai penelitian sejenis mengenai penggunaan media *Magic School* AI dalam pembelajaran menulis cerpen.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini akan gunakan sebagai pedoman, serta bekal untuk peneliti pada masa yang akan datang, khususnya dalam pemilihan media pembelajaran yang nantinya dapat peneliti terapkan dalam pembelajaran ketika menjadi guru Bahasa Indonesia.

