

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Bahasa Indonesia tergolong menjadi bidang studi yang diwajibkan untuk dipelajari oleh peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini karena bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan bahasa persatuan. Sejak sekolah dasar, peserta didik mempelajari keterampilan berbahasa Indonesia sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, seperti Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan perguruan tinggi, serta sebagai persiapan diri dalam menghadapi tantangan dan era perkembangan di masa depan. Pembelajaran bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa yang dipelajari oleh peserta didik, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menyimak dan membaca termasuk ke dalam keterampilan aspek reseptif, sedangkan berbicara dan menulis termasuk ke dalam keterampilan aspek produktif. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sifatnya aktif dan produktif. Salah satu pencapaian siswa selama proses pembelajaran adalah kemampuan menulis, yang termasuk dalam domain psikomotor. Menulis adalah pekerjaan yang menghasilkan dan ekspresif. Dalam menggunakan grafologi, struktur bahasa dan kosa kata dalam kegiatan ini penulis haruslah terampil. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, penting bagi siswa pandai dalam menulis. Hal ini dikarenakan menulis adalah keterampilan

berbahasa yang digunakan pembelajar untuk berkomunikasi dengan orang lain secara tidak langsung atau tidak bertatap muka. Yunus & Suparno (dalam Candra,dkk. (2023)) mengemukakan bahwa “Ketrampilan menulis pada dasarnya memiliki peranan penting bagi peserta didik karena melalui keterampilan menulis, kecerdasan, daya inisiatif dan kreativitas, keberanian, serta kemauan dan kemampuan dalam mengumpulkan informasi dapat ditingkatkan”. Cocuk dalam Harmoon (2018:58) menyebutkan bahwa untuk mendukung kinerja peserta didik, keterampilan menulis memiliki peran penting. Selain itu, menulis dapat menjadi sarana untuk mengekspresikan diri bagi peserta didik yang mengalami kesulitan atau kurang merasa nyaman dalam menyampaikan gagasan secara lisan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Putri dan Syahrul (2019:66) mengemukakan bahwa “keterampilan menulis penting dimiliki peserta didik karena menulis merupakan kegiatan yang kompleks. Kemampuan menyimak, membaca, dan berbicara umumnya dimiliki oleh seseorang yang mampu menulis dengan baik”.

Aktivitas yang dapat diterapkan oleh siswa yang termasuk dalam kegiatan menulis salah satunya adalah mencatat. Watkins dan wilkins (dalam Rato, 2021:11) berpendapat bahwa dengan melakukan pencatatan, peserta didik dapat membuat tulisan dan detail penting lainnya dari sebuah video kemudian membuat ringkasan singkat. Peserta didik dapat menggunakan video sebagai inspirasi dalam menulis berbagai jenis teks. Dalam penelitian ini, teks yang digunakan sebagai objek kajian adalah teks narasi. Teks narasi diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya di kelas VII, dengan salah satu jenisnya berupa teks narasi cerita fantasi. SMP Negeri 2 Sawan menjadi salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum merdeka dan sudah diterapkan pada siswa kelas

VII. Berkenaan dengan sudah diterapkannya kurikulum merdeka pada siswa VII, di dalam modul ajar materi mengenai teks narasi termasuk ke dalam kurikulum merdeka dan diajarkan di kelas VII. Solahudin (2023) berpendapat bahwa “teks narasi merupakan suatu karangan cerita yang tersusun dengan cara kronologis sesuai dengan apa yang dilihat, dirasakan, dan dialaminya”. Begitu juga dengan Keraf (dalam Nurhayati,2023) yang berpendapat, “Narasi termasuk ke dalam bentuk karangan yang menyajikan rangkaian peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu dengan penggambaran yang jelas dan terperinci”. Unsur-unsur penting dalam teks narasi meliputi peristiwa, tokoh, alur, serta latar yang mencakup latar waktu, tempat, dan suasana. Selain itu, karangan narasi dapat berbentuk fiksi maupun nonfiksi.

Di dalam modul pembelajaran kurikulum merdeka tentang teks narasi, terdapat capaian pembelajaran yakni pertama, Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi unsur-unsur dalam dongeng fantasi sesuai dengan strukturnya, menentukan ciri-ciri kebahasaan yang terdapat dalam dongeng fantasi, serta menyusun tulisan berbentuk dongeng fantasi berdasarkan hasil imajinasi mereka. Sejalan dengan capaian pembelajaran itu, maka media *anime* cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam menulis teks narasi sebab di dalam *anime* terdapat cerita karangan yang bisa digunakan sebagai contoh untuk menulis teks narasi sehingga memunculkan relevansi antara menulis teks narasi dengan penggunaan *anime*. Selain itu, hubungan antara menulis teks narasi dengan penggunaan *anime* adalah terdapat unsur naratif di dalam *anime*.

Unsur naratif tersebut Menurut Krissandy (dalam Ekatami, dkk., 2019) yaitu tokoh, alur, latar, konflik, dan amanat. Dengan adanya relevansi antara

keterampilan menulis teks narasi dan penggunaan media anime, keterampilan menulis teks narasi perlu dilakukan agar fakta, perasaan, sikap, serta gagasan peserta didik dapat diungkapkan secara jelas dan efektif kepada pembaca melalui suatu peristiwa yang telah terjadi. Melalui kegiatan tersebut, informasi, wawasan, serta pengetahuan dapat disampaikan dan pengalaman apresiatif dapat diberikan kepada pembaca. Oleh sebab itu, keterampilan menulis teks narasi sangat penting diajarkan di lingkungan sekolah agar siswa dapat memaparkan suatu proses atau hal dengan urutan yang baik dan benar. Namun, meskipun sudah diajarkan, keberhasilannya masih mengkhawatirkan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan tanya jawab yang telah peneliti laksanakan dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, kelas VII SMP Negeri 2 Sawan yaitu Drs. Made Suhendra Wangsa Bukian, ditemukan bahwa siswa kelas VII belum menunjukkan keterampilan yang memadai dalam menulis teks narasi. Hal ini dikarenakan oleh belum banyaknya kosa kata yang dikuasai siswa serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas hanya pada buku paket saja sehingga siswa kurang antusias. Selain itu, sebelumnya guru juga sudah pernah menggunakan media *YouTube* namun penggunaan *Youtube* dihentikan sebab siswa malah semakin tidak fokus belajar dan lebih senang mengobrol. Sebab penggunaan media pembelajaran sebelumnya yang belum berhasil, maka guru memutuskan untuk menggunakan *anime*.

Terdapat alasan mengapa guru tersebut menggunakan *anime* dalam pembelajaran menulis teks narasi yaitu siswa merasa bosan dan kurang antusias dengan metode ceramah. Ketika guru melaksanakan pembelajaran hanya dengan memanfaatkan buku paket dan papan tulis serta menyampaikan materi melalui

metode ceramah, kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kejenuhan sehingga antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran seperti itu menjadi berkurang karena peserta didik lebih tertarik terhadap media pembelajaran yang menggunakan media audiovisual sehingga digunakanlah *anime* karena *anime* dianggap mampu untuk menarik perhatian siswa. Selain itu, Penggunaan *anime* mendapat respon positif dari siswa. Siswa menjadi lebih fokus, dan sangat antusias dengan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh popularitas *anime* di kalangan siswa SMP yang menjadikannya sumber hiburan utama dan bahkan mengintegrasikannya ke dalam keseharian mereka. Oleh sebab itu, maka peneliti berharap agar penggunaan media *anime* ini bisa berhasil.

Ada beberapa kemungkinan yang menyebabkan penggunaan *anime* ini akan berhasil dalam pembelajaran menulis teks narasi yaitu pertama, *anime* menawarkan beragam cerita yang menarik dan beragam genre, seperti petualangan, fantasi, misteri, dan sejarah. Dengan memanfaatkan *anime*, guru dapat memilih cerita yang relevan dan menarik bagi siswa agar mereka dapat terlibat secara emosional dan terinspirasi untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka dalam menulis narasi. Kedua, *anime* juga menyajikan karakter yang kompleks dan beragam. Siswa dapat belajar tentang pengembangan karakter, dinamika hubungan antar karakter, dan proses pemecahan masalah melalui karakter *anime*.

Hal ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi siswa dalam mengembangkan karakter dalam teks narasi mereka sendiri. Mereka dapat mempelajari cara menggambarkan sifat, emosi, dan perubahan karakter secara efektif. Beberapa Munir dalam Asih (2023) mengemukakan bahwa menggunakan video animasi

atau anime terdapat berbagai keunggulan yang dimiliki oleh anime tersebut sebagai media pembelajaran, yaitu: (a) penyampaian materi dapat dilakukan secara lebih efektif dan cepat, (b) memungkinkan adanya pengulangan pada bagian materi tertentu, (c) mampu menjelaskan salah satu proses terjadinya peristiwa secara rinci dan nyata, (d) dapat mengubah konsep atau materi yang sulit dipahami menjadi lebih mudah dipahami, (e) memiliki daya tahan yang baik dengan tingkat kerusakan yang rendah sehingga dapat digunakan berulang kali, (f) menuntut guru memiliki kemampuan dalam mengoperasikan teknologi, (g) dapat meningkatkan kemampuan dasar serta menambah pengalaman baru bagi peserta didik, dan (h) kurikulum yang berorientasi pada aktivitas pembelajaran peserta didik dan sejalan dengan tujuan pembelajaran.

Selain kelebihan tersebut, penggunaan *anime* pada proses pembelajaran menulis teks narasi juga dapat memudahkan siswa dalam mempelajari struktur naratif yang baik. *Anime* biasanya memiliki alur cerita yang terstruktur dengan baik, termasuk pemaparan latar belakang, konflik, klimaks, dan penyelesaian. Dengan mempelajari *anime*, siswa dapat belajar tentang bagaimana membangun narasi yang teratur dan memahami elemen-elemen penting dalam penulisan teks narasi.

Dengan memanfaatkan ketertarikan peserta didik terhadap *anime*, penggunaan *anime* dalam pembelajaran menulis teks narasi di kelas 7 SMP Negeri 2 Sawan diduga mampu mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih mendukung, menarik, dan menyenangkan. Siswa akan merasa terlibat secara emosional, terinspirasi untuk mengekspresikan kreativitas mereka, dan mengembangkan keterampilan menulis narasi yang lebih baik. Dengan demikian, penggunaan

anime dapat menjadi alat yang efektif untuk memajukan pembelajaran menulis narasi di kelas VII SMP Negeri 2 Sawan.

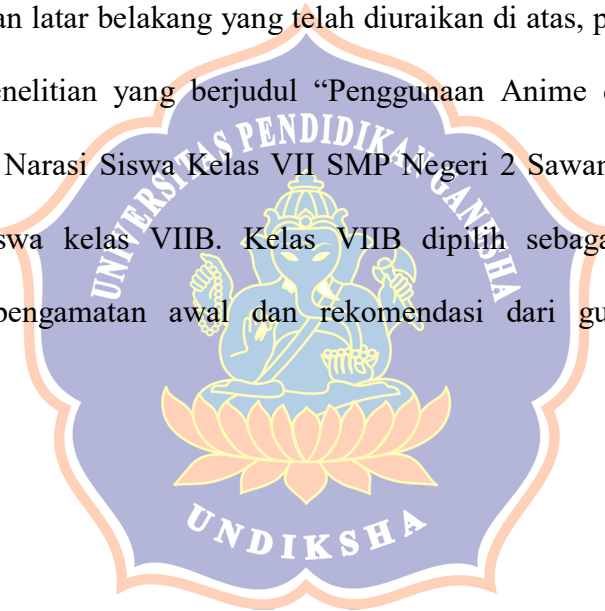
Terdapat tiga kajian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya. Kajian-kajian tersebut memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan kajian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian sejenis yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rina Andriani pada tahun 2022 dengan judul “Peningkatan Membaca Pemahaman Cerita Fantasi Siswa SMP Melalui Penggunaan Media Film *Anime Subtitle* Bahasa Indonesia”. Perbedaan kajian ini dengan kajian yang peneliti lakukan yaitu kajian/penelitian tersebut menggunakan media *anime*/animasi pada keterampilan membaca sedangkan kajian yang peneliti lakukan yaitu pada keterampilan menulis. Kesamaan antara kajian terdahulu dengan kajian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan media *anime*.

Kajian sejenis yang kedua yaitu kajian yang dilakukan oleh Sulaiman, M. Agus, dan Indramini pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Galesong Selatan Kabupaten Takalar”. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan kajian yang dilakukan peneliti terletak pada pendekatan yang digunakan. Penelitian tersebut menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif, sedangkan kajian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan media *anime*/animasi.

Penelitian sejenis yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Eka Melati, dkk. pada tahun 2023 yang berjudul “Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”.

Perbedaan antara masing-masing penelitian yang peneliti lakukan dengan kajian tersebut terletak pada fokus kajiannya. Dalam penelitian tersebut, pengimplementasian animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikaji, sementara itu dalam penelitian ini , berfokus pada penelitian diarahkan kepada penggunaan anime dalam pengajaran penulisan teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan. Adapun persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian tersebut menggunakan *anime* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Anime dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sawan.” Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIB. Kelas VIIIB dipilih sebagai subjek penelitian berdasarkan pengamatan awal dan rekomendasi dari guru-guru di sekolah tersebut.



1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan penulisan. Siswa di kelas VII SMP Negeri 2 Sawan masih dalam proses pengembangan keterampilan menulis mereka.
2. Minimnya penggunaan sumber daya dan teknologi. Penggunaan sumber daya dan teknologi yang tepat seperti penggunaan *anime* dapat membantu meningkatkan pembelajaran menulis teks narasi.

3. Kurangnya pemahaman konsep dasar. Siswa kelas VII SMP mungkin masih membutuhkan pemahaman yang kuat tentang konsep dasar menulis teks narasi, seperti struktur narasi, pengembangan karakter, plot, dan konflik. Kurangnya pemahaman ini dapat menghambat kemampuan siswa dalam menulis narasi yang koheren dan terorganisir.
4. Kurangnya motivasi. Siswa mungkin kurang termotivasi untuk menulis teks narasi karena dianggap sebagai tugas yang membosankan atau sulit.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah di atas, kajian ini dibatasi pada pelaksanaan pembelajaran menulis teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan dengan bantuan *anime*, hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan dengan menggunakan media *anime*, dan kendala-kendala yang dihadapi saat penerapan media *anime* dalam pembelajaran menulis teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan.

1.4 Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah penelitian berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menulis teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan dengan bantuan *anime*?
2. Bagaimanakah hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan dengan menggunakan media *anime*?

3. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi oleh guru pada saat penerapan media *anime* dalam pembelajaran menulis teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran menulis teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan dengan bantuan *anime*.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimanakah hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan dengan menggunakan media *anime*.
3. Untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang dihadapi oleh guru pada saat penerapan media *anime* dalam pembelajaran menulis teks narasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sawan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan media pembelajaran dalam menulis teks narasi khususnya penggunaan *anime*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, peneliti berharap dari hasil penelitian ini mampu untuk menambah koleksi penggunaan media pembelajaran yang ada agar lebih bervariasi.

- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menambah ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menulis.
- c. Bagi peneliti lain, peneliti mengharapkan agar penelitian ini bermanfaat untuk menjadi pijakan untuk penelitian lebih lanjut atau studi lanjutan yang dapat mengembangkan konsep, metode, atau temuan yang telah ada sebelumnya.

