

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada jenjang SMP, khususnya kelas VII, siswa mulai diperkenalkan dengan berbagai jenis teks, termasuk teks cerita fantasi. Teks ini bukan hanya menuntut kemampuan dasar berbahasa, tetapi juga melibatkan unsur imajinasi, kreativitas, dan struktur naratif yang kompleks. Sayangnya, dalam praktiknya, pembelajaran menulis cerita fantasi seringkali belum mencapai hasil yang optimal. Menurut Utami dan Rizki (2021), siswa kerap mengalami kesulitan dalam menuangkan ide secara sistematis dan logis dalam bentuk cerita, terutama karena minimnya model pembelajaran yang menarik dan mendukung eksplorasi imajinatif.

Sejalan dengan tantangan tersebut, Kurikulum Merdeka yang diterapkan pada tingkat SMP kelas VII telah menempatkan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam fase D, yang menekankan penguatan literasi melalui pendekatan berbasis teks (Kemendikbudristek, 2022). Salah satu jenis teks yang diajarkan adalah cerita fiksi, khususnya cerita fantasi, yang dipilih karena sejalan dengan tahap perkembangan kognitif dan daya imajinasi peserta didik pada jenjang tersebut (Wibowo, 2021). Cerita fantasi dinilai memiliki kontribusi dalam membentuk pola pikir siswa, karena mampu menyajikan pengalaman dari dunia imajinatif yang tetap

memiliki keterkaitan emosional dan psikologis yang mendalam (Putri & Ramadhan, 2023). Melalui cerita semacam ini, siswa tidak hanya diajak berimajinasi, tetapi juga dilatih untuk mengenali dan mengelola konflik, sekaligus membangun empati dan kreativitas dalam menyelesaikan berbagai persoalan (Yuliani, 2024). Oleh karena itu, teks cerita fantasi bukan semata-mata sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang bermakna dan mendukung pembentukan karakter peserta didik secara menyeluruh (Suherman, 2020).

Situasi tersebut diperkuat oleh hasil observasi, angket dan wawancara di salah satu SMP swasta Jakarta pusat, yang menunjukkan bahwa sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru serta belum secara optimal memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek, pendekatan tersebut jelas kurang relevan. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang adaptif, kreatif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik mereka. Oleh karena itu, diperlukan analisis kebutuhan yang komprehensif terhadap kondisi siswa dan guru sebagai landasan dalam merancang model pembelajaran yang tepat sasaran, menarik, dan efektif untuk mendukung pembelajaran teks cerita fantasi secara optimal.

Berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada 25 siswa kelas VII di SMP swasta Jakarta Pusat, sebanyak 76% menyatakan bahwa mereka

kesulitan dalam menulis cerita fantasi karena tidak memiliki ide yang jelas. Sebanyak 82% lainnya menyatakan bahwa pembelajaran masih terasa membosankan karena guru jarang menggunakan media digital. Dari wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, diketahui bahwa keterbatasan waktu dan kurangnya pelatihan media pembelajaran digital menjadi kendala utama. Temuan ini semakin menguatkan perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai media interaktif telah tersedia dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah Emaze, sebuah platform presentasi berbasis cloud yang mendukung penggunaan visual, animasi, dan interaktivitas. Emaze tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan dinamis, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Penelitian oleh Nugroho dan Setyawati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis presentasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menulis.

Salah satu media yang dinilai sangat cocok digunakan dalam pembelajaran teks cerita fantasi adalah *Emaze* karena memiliki fitur visualisasi yang mendukung pembentukan imajinasi siswa. Dengan dukungan animasi, transisi, dan tata letak dinamis, media ini mampu

menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan menstimulus kreativitas siswa. Hasil penelitian oleh Lestari (2023) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media Emaze memiliki motivasi belajar dan hasil menulis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode ceramah biasa. Hal ini menunjukkan adanya potensi besar dalam integrasi media ini ke dalam model pembelajaran menulis kreatif.

Namun, penggunaan *Emaze* secara mandiri tanpa panduan pedagogis yang sistematis belum tentu menghasilkan dampak maksimal. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan media Emaze ke dalam proses pembelajaran teks cerita fantasi menjadi hal yang sangat penting. Model pembelajaran yang dikembangkan harus didasarkan pada hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, dirancang dengan pendekatan instruksional yang valid, serta diuji secara empirik. Dalam hal ini, pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) merupakan salah satu model pengembangan yang paling relevan dan banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (Arsyad, 2021).

Proses pengembangan model pembelajaran harus diawali dengan tahap identifikasi kebutuhan. Tahap ini menjadi kunci untuk memahami kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran menulis, serta mengetahui harapan mereka terhadap proses pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, tahap desain dan

pengembangan dilakukan dengan merancang strategi pengajaran yang memadukan media *Emaze* dan pendekatan berbasis proyek serta kolaboratif, sesuai dengan karakteristik teks cerita fantasi. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas VII untuk melihat bagaimana model ini diterapkan dalam pembelajaran nyata. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas model melalui tes kemampuan menulis siswa dan angket respons siswa terhadap proses pembelajaran.

Tahapan evaluasi dalam penelitian pengembangan menjadi krusial karena bertujuan menguji efektivitas model secara empiris. Penelitian sebelumnya oleh Siregar dan Nurhayati (2024) menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan riil siswa terbukti mampu meningkatkan capaian akademik secara signifikan, terutama dalam aspek keterampilan menulis. Oleh karena itu, penelitian ini juga akan menguji keefektifan model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbantuan *Emaze* melalui uji coba lapangan, yang mencakup analisis hasil karya tulis siswa serta persepsi mereka terhadap proses pembelajaran yang dialami.

Lebih dari sekadar penggunaan media, pengembangan model pembelajaran ini dimaksudkan sebagai sebuah pendekatan strategis yang menyeluruh. Model ini dirancang secara sistematis dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan prinsip-prinsip pedagogi mutakhir. Oleh sebab itu, *Emaze* tidak hanya difungsikan sebagai alat bantu visual,

tetapi juga menjadi bagian integral dari skenario pembelajaran aktif yang kontekstual. Desain model mencakup langkah-langkah pembelajaran, alur penggunaan media, dan sistem penilaian hasil belajar. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran bermakna, diferensiatif, dan berpihak pada siswa (Kemendikbudristek, 2022).

Dengan mempertimbangkan pentingnya penguasaan keterampilan menulis, khususnya dalam genre teks cerita fantasi, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, maka pengembangan model pembelajaran berbantuan media Emaze menjadi langkah strategis yang patut diupayakan. Model ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran di era Kurikulum Merdeka, yakni menciptakan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, dan mampu memfasilitasi potensi imajinatif siswa. Melalui pendekatan pengembangan berbasis model ADDIE, proses pembelajaran dapat dirancang secara sistematis dan terukur, sehingga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang inovatif dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada “Pengembangan Model Pembelajaran Teks Menulis Cerita Fantasi Dengan Media Emaze Untuk kelas VII”, guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik masa kini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan model pembelajaran teks menulis cerita fantasi menggunakan *Emaze* di kelas VII?
2. Bagaimana proses pengembangan model pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan media *Emaze* untuk siswa kelas VII?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbantuan media *Emaze* dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbantuan media *Emaze* di kelas VII.
2. Merancang model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbantuan media *Emaze* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
3. Mengembangkan dan menguji keefektifan model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbantuan media *Emaze* dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang berbasis digital. Temuan dalam penelitian ini juga dapat memperkaya referensi keilmuan mengenai integrasi media interaktif seperti *Emaze* dalam pembelajaran menulis kreatif di jenjang SMP.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi berbagai pihak, yaitu:

a. Bagi Pendidik

Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dengan bantuan media *Emaze* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis teks cerita fantasi, sekaligus mendorong penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi, imajinasi, dan keterampilan menulis cerita fantasi melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, visual, dan interaktif.

Intelligentia - Dignitas