

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menulis dibedakan menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah menulis kreatif. Menulis kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengendalikan pikiran-pikiran kreatif yang bergumul pada pikiran seseorang dan menyusunnya dalam sebuah kalimat dengan struktur yang baik. Menurut Laksana (melalui Aunaya, Chalamah, & Arsanti, 2017) menulis kreatif lebih berbobot daripada menyimpan imajinasi karena tidak semua imajinasi adalah pikiran yang kreatif. Untuk dapat menuangkan imajinasi tersebut dapat dituangkan dalam bentuk tulisan, misalnya dibuat ke dalam bentuk cerpen, puisi, atau drama

Cerpen (cerita pendek) merupakan sebuah karya fiksi, sama seperti novel maupun novellet (Wahyuningtyas dalam Aunaya, Chalamah, & Arsanti, 2017). Menurut Suroto (dalam Lado, Fadli, & Rahmah, 2016) cerpen adalah suatu karangan prosa yang berisi cerita sebuah peristiwa kehidupan manusia pelaku/tokoh dalam cerita tersebut. Melalui cerpen, akan banyak pesan-pesan moral yang dapat disampaikan dan dapat dengan mudah diterima oleh siswa. Terlebih jika cerpen yang diceritakan mengandung pesan moral dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan isi cerpen yang menceritakan tentang kehidupan manusia itulah, cerpen penting untuk diajarkan di berbagai jenjang kehidupan.

Bukan hal yang baru jika pada setiap pergantian kurikulum pendidikan di Indonesia, pembelajaran tentang cerpen tetap ada baik di jenjang SMP maupun SMA. Termasuk pada pergantian kurikulum baru-baru ini, yaitu kurikulum 2013 ke kurikulum Merdeka. Namun, sarana penunjang kurikulum Merdeka ini belum maksimal, salah satunya adalah dalam pengadaan bahan ajar. Hal ini sejalan dengan temuan Nisa dkk. (2023) dalam jurnalnya yang mengungkapkan bahwa pengadaan bahan ajar yang belum merata serta kurangnya pemahaman guru terhadap kurikulum menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar. Lestari (melalui Magdalena, Sundari, Nurkamilah, Nasrullah, & Amalia, 2020) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 3 Babelan, penulis menyebarkan angket kepada 62 siswa sebagai responden. Dari data yang terkumpul, terdapat 42 siswa (67,7%) yang menyatakan mengalami kesulitan dalam menulis cerpen. Hal ini menunjukkan bahwa

mayoritas siswa masih menghadapi hambatan, terutama dalam menuangkan ide dan menyusunnya menjadi sebuah cerita pendek yang utuh. Di sisi lain, pada aspek penyajian materi, sebanyak 49 siswa (79,0%) mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami pelajaran jika disampaikan melalui media audio-visual daripada metode penyampaian yang bersifat konvensional. Hasil ini memberikan gambaran bahwa siswa lebih tertarik dan lebih mudah menangkap materi ketika pembelajaran dikemas dengan media yang interaktif dan berbasis teknologi.

Selain itu, menurut Prihatin dan Sari (2021), masih banyak guru yang memandang kegiatan menulis sebatas pemberian tugas kepada peserta didik untuk kemudian dikumpulkan dan dinilai, tanpa adanya pembinaan yang memadai. Tidak jarang, guru lebih menitikberatkan pada penilaian hasil akhir tulisan daripada secara aktif membimbing peserta didik selama proses menulis. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang memahami langkah-langkah menulis yang baik, kesulitan mengembangkan ide, serta tidak terbiasa melakukan perbaikan atau revisi terhadap tulisannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis terdorong untuk mengembangkan bahan ajar menulis cerpen berbasis Powtoon. Powtoon merupakan media pembelajaran berbasis audio-visual yang mampu menyajikan materi secara menarik melalui animasi, gambar, teks, dan suara, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran menulis cerpen, Powtoon dapat dimanfaatkan untuk

membantu siswa memahami alur cerita, pengembangan tokoh, dan struktur cerpen melalui visualisasi yang sistematis dan mudah dipahami.

Pengembangan bahan ajar berbasis Powtoon ini dirancang agar siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Melalui tampilan visual yang menarik dan alur penyajian yang terstruktur, Powtoon diharapkan mampu membantu siswa menuangkan ide cerita secara runtut dan kreatif. Selain itu, bahan ajar berbasis Powtoon memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru, sehingga mendukung fleksibilitas pembelajaran.

Bahan ajar ini juga dilengkapi dengan berbagai komponen penting, antara lain halaman sampul yang memuat judul, identitas video pembelajaran, kata pengantar, orientasi, tujuan akhir pembelajaran, gambar/ilustrasi serta animasi, isi materi yang terdiri dari tiga pokok bahasan, latihan dan aktivitas, pengayaan, daftar pustaka, dan glosarium. Dengan kelengkapan tersebut, pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan minat serta kreativitas siswa dalam menulis cerpen. Lebih jauh lagi, bahan ajar menulis teks cerpen berbasis Powtoon ini juga membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif dan efisien, sekaligus dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran menulis cerpen.

Dengan demikian, pengembangan bahan ajar berupa video pembelajaran animasi menulis cerpen berbasis Powtoon ini diharapkan

dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran menulis cerpen di SMP. Selain meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam menulis cerpen secara sistematis dan kreatif, bahan ajar ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif dan efisien, serta menjadi salah satu referensi dalam pembelajaran menulis cerpen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

Bagaimana pengembangan bahan ajar keterampilan menulis cerpen menggunakan model pengembangan ADDIE berbasis *powtoon* untuk siswa kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar keterampilan menulis cerpen berbasis *powtoon* menggunakan model pengembangan ADDIE pada siswa kelas VII SMP.

1.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar keterampilan menulis cerpen berbasis *Powtoon* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 3 Babelan. Penelitian ini tidak membahas aspek lain di luar pengembangan

bahan ajar, seperti perbandingan dengan media pembelajaran lain atau pengujian efektivitas secara luas.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini, akan dikembangkan bahan ajar menulis cerpen dan keefektifan pembelajaran menulis cerpen dengan media Powtoon.

1.5.2 Manfaat Praktis

Dengan diketahuinya hal-hal yang telah dirumuskan dalam penelitian, maka diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak:

1. Bagi peserta didik, penelitian dapat membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku teks yang sulit diperoleh, dan meningkatkan kreativitas dalam kemampuan menulis cerpen.
2. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam menulis bahan ajar cerpen dan meningkatkan kompetensi khususnya dalam melaksanakan penelitian dan menulis karya ilmiah, serta memberikan sumbangan bahan ajar bagi pembelajaran menulis cerpen.

3. Bagi institusi SMP Negeri 3 Babelan, penelitian ini mendukung pembelajaran berbasis teknologi, yaitu dapat membantu siswa dan guru untuk lebih dekat dengan teknologi dalam proses belajar-mengajar.

1.6 Keaslian Penelitian

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan bahan ajar menulis cerpen dengan memanfaatkan berbagai media digital. Penelitian oleh Munfaida & Hermanto (2019) misalnya, memanfaatkan aplikasi Lectora Inspire dalam pembelajaran menulis teks naratif, yang berfokus pada peningkatan minat siswa terhadap teks fiksi. Penelitian lain oleh Anggraeni, Nugraha, & Sukawati (2023) mengembangkan bahan ajar menulis cerpen berbasis media Canva yang terbukti dapat memfasilitasi dalam kemampuan kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wati, Wirani, & Aryana (2025) menggunakan media Flipbook interaktif dalam pembelajaran menulis cerpen untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan alur cerita.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa, sebagian besar belum menekankan pada pemanfaatan media animasi digital interaktif serta penerapan teknik *storyboard* sebagai panduan visual dalam proses menulis

cerpen. Penggunaan media berbasis animasi seperti Powtoon masih jarang digunakan dalam konteks pembelajaran menulis cerpen, padahal media ini mampu menampilkan materi dalam bentuk kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi yang menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keaslian pada aspek pengembangan bahan ajar keterampilan menulis cerpen berbasis Powtoon yang mengintegrasikan teknik *storyboard*. Penggunaan storyboard sebagai langkah awal menulis cerpen memberikan kesempatan bagi siswa untuk merancang alur cerita secara visual sebelum dituangkan dalam bentuk tulisan, sedangkan media Powtoon membantu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan inovasi baru dalam pengembangan bahan ajar menulis cerpen di tingkat SMP yang belum banyak dilakukan pada penelitian sebelumnya.

Selanjutnya, hasil analisis bibliometrik menggunakan perangkat lunak VOSviewer memperkuat keaslian penelitian ini. Berdasarkan pemetaan terhadap kata kunci seperti “*writing short story*”, “*learning media*”, “*Powtoon*”, dan “*junior high school*” yang diambil dari berbagai publikasi internasional, diperoleh visualisasi jaringan topik yang menunjukkan bahwa penelitian-penelitian terdahulu masih terpusat pada pengembangan media pembelajaran berbasis Canva, Flipbook, dan interactive e-module. Klaster yang mengaitkan topik Powtoon dengan *short*

story writing dan storyboard belum tampak memiliki keterhubungan yang kuat dalam peta literatur tersebut. Hasil ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar orisinalitas penelitian ini, yaitu pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis Powtoon dengan penerapan teknik storyboard untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa SMP.

