

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Bahasa Indonesia memegang peranan krusial dalam kurikulum pendidikan, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dalam pembelajaran ini, selalu menitikberatkan pada keterampilan aspek berbahasa, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis saling terkait dan berkontribusi pada kemampuan individu dalam memahami serta menyampaikan informasi secara komprehensif. Di antara keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis menjadi sangat penting dikuasai oleh peserta didik sehingga materi yang disampaikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia lebih ditekankan pada pendekatan yang berfokus pada teks, dengan begitu dalam menulis serta menggunakan teks, peserta didik dapat mengaplikasikan berdasarkan konteks kebahasaannya.

Isodarus (2017, hlm. 1) mengatakan bahwa setidaknya ada 8 hal yang menjadi karakteristik pembelajaran di Indonesia menurut Kurikulum Merdeka adalah materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada teks. Kedua, materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis literasi. Ketiga, menggunakan pendekatan komunikatif. Keempat, menggunakan pembelajaran keterpaduan isi. Kelima, berbasis kompetensi. Keenam, berbasis karakter. Ketujuh, berbasis pendekatan saintifik dan kedelapan asesmen autentik. Hal ini disebabkan pembelajaran di Indonesia terutama yang berbasis teks dapat kita katakan sebagai salah satu proses belajar yang ketingkatannya lumayan sulit dibandingkan dengan yang lainnya sehingga peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan pola berpikir lebih bervariasi setiap teks memiliki struktur tersendiri.

Menurut Nurhayatin, dkk. (2020, hlm. 2) keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek diantaranya, membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Keterampilan menulis dianggap sebagai salah satu yang paling sulit dibandingkan aspek yang lain. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rustandi (2023, hlm. 32) yang menyatakan bahwa menulis merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran berbahasa. Seringkali, representasi nilai-nilai karakter atau

pendidikan karakter yang diharapkan kurang tercermin dalam karya tulis. Kegiatan menulis menjadi aspek fundamental yang perlu dipelajari dan dianggap sebagai urgensi dalam konteks pendidikan. Pembelajaran menulis teks memegang peranan krusial dalam pengembangan kemampuan berpikir, yang memungkinkan identifikasi pola pengertian dan struktur teks secara akurat dan jelas. Akan tetapi dalam kasus ini, masih banyak peserta didik yang kurang ataupun tidak mengerti terhadap struktur dan aturan bahasa yang digunakan saat menulis sebuah teks. Dalam hal tersebut sebenarnya sangat berpengaruh terhadap pola berkomunikasi dan berpikir kreatif. Banyak juga peserta didik yang mengatakan menulis ini sulit dan membosankan. Hal tersebut sejalan dengan Yuhana, dkk. (2019, hlm. 95) Secara umum, kesulitan menulis yang dialami peserta didik dapat dikategorikan menjadi dua faktor utama: internal dan eksternal. Faktor internal merujuk pada aspek-aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Sebaliknya, faktor eksternal mencakup elemen-elemen yang berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik. Sehingga, faktor tersebut dikarenakan belum memiliki kebiasaan menulis yang terdapat pada peserta didik sehingga tidak ada ketertarikan dalam menulis dan tidak ada bahan acuan dalam menulis seperti referensi atau dari faktor pendidikan dan keluarga.

Semenjak kurikulum 2013, elemen menulis menjadi tolak ukur untuk membantu peserta didik dalam mengasah berpikir kritis dan keterampilan berbahasa. Kemampuan menulis ini merupakan hal terpenting dalam proses pembelajaran. Keterampilan ini diajarkan dalam pendidikan yang terstruktur (formal) untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam mengungkapkan gagasan, pikiran, serta pendapat. Selain itu, pembelajaran menulis juga bertujuan supaya peserta didik memahami Bahasa Indonesia dengan baik dan menggunakan Bahasa Indonesia tersebut secara tepat dan inovatif atau kreatif. Rusyana (2018, hlm. 15) mengatakan bahwa dengan menulis mampu meningkatkan kecerdasan, setidaknya ada 7 kecerdasan yang bisa dicapai dengan menulis.

Pentingnya keterampilan menulis bagi peserta didik sebagai kompetensi esensial dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Cerita pendek merupakan salah satu karya tulis yang menuntut keterampilan menulis yang baik. Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek dalam

penulisan merupakan hal yang sering dijumpai, Hal ini diperkuat oleh Dewi, dkk. (2018, hlm. 990) berpendapat Bahwa dalam konteks pembelajaran menulis teks cerita pendek, persepsi peserta didik menunjukkan adanya anggapan bahwa kegiatan tersebut cenderung membosankan dan kurang menarik. Faktor ini terjadi karena kebanyakan siswa atau peserta didik kesulitan mengawali cerita, ide, konflik dan resolusi dalam suatu cerita teks cerita pendek.

Permasalahan ini juga ditemukan oleh Ramadhani dkk. (2020, hlm. 192) berpendapat bahwa dalam penelitiannya, hal tersebut terjadi juga karena banyak peserta didik yang ternyata sulit untuk mengawali sebuah cerita dan menentukan konflik teks cerita pendek. Oleh sebab itu, untuk memecahkan hal tersebut harusnya pendidik memberikan keterampilan dalam menulis cerita pendek dalam pembelajaran berdasarkan tingkatan kegiatan dalam menulis tersebut untuk membantu peserta didik dalam menentukan konflik dan mengawali sebuah cerita.

Kosasih (2012, hlm. 9) menjelaskan bahwa cerita pendek ini karya yang memiliki struktur singkat dengan relatif panjang 500 hingga 10.000 kata. Sehingga, dapat dikatakan bahwa cerita pendek ini seringkali disebut sebagai cerita yang selesai dibaca dengan cepat tanpa jeda. sehingga penyampaiannya lebih sederhana, dengan alur yang tidak terlalu kompleks dan sedikit pergantian plot sehingga dalam pengembangan ide pokok atau gagasannya akan berdampak pada kemampuan menentukan konflik ataupun resolusi. Sejalan dengan hal tersebut Jayanti dkk. dalam as'ari dkk. (2024, hlm. 25) bahwa peserta didik sering mengalami hambatan dalam mengembangkan ide pokok atau gagasan utama ketika menulis cerpen. Hal ini sebenarnya berdampak pada proses penulisan cerita pendek secara keseluruhan sehingga mempengaruhi cara berpikir peserta didik. Kesulitan dalam keterampilan menulis cerita pendek menjadi tantangan signifikan yang dihadapi oleh peserta didik. Hal ini terjadi karena, keterbatasan dalam merumuskan ide, mengembangkan alur cerita, dan menciptakan karakter yang kuat.

Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan keterampilan menulis cerita pendek pada peserta didik kelas VII di SMP N 35 Bandung. Dalam konteks pembelajaran penulisan cerita pendek, peserta didik dituntut untuk mengasah kemampuan imajinasi mereka secara signifikan. Hal ini melibatkan

pengembangan konflik yang mendalam, penciptaan alur cerita yang mampu menarik perhatian pembaca, serta pembangunan karakter tokoh yang orisinal dan berbeda dari yang sudah ada. Namun, dalam kenyataannya masih terdapat banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam mengasah keterampilan ini. Beberapa tantangan yang dihadapi adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, keterbatasan media yang kurang memadai, serta minimnya keterlibatan peserta didik dalam proses menulis kreatif. Akibatnya, peserta didik sering kali merasa kesulitan untuk menghasilkan cerita pendek yang kreatif dan bermakna, serta cenderung mengalami kesulitan menemukan ide saat diminta membuat sebuah cerita.

Pengembangan kompetensi menulis teks cerita pendek dapat ditingkatkan melalui implementasi model pembelajaran yang inovatif. Strategi pembelajaran yang interaktif dan kreatif memegang peranan krusial dalam menumbuhkan motivasi peserta didik untuk menghasilkan karya cerita pendek, sehingga memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri serta menginternalisasi nilai-nilai yang relevan. Dengan demikian, hal tersebut diperkuat oleh Zulaeha dan Ida (2013, hlm. 3) berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan model-model muktahir (inovatif) dan imajinatif bagi siswa (peserta didik), sehingga memunculkan kreatifitas peserta didik serta membantu menyesuaikan diri dengan situasi. Model pembelajaran dikembangkan dan dirancang untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran inovatif dan kreatif tersebut. Rahayu dkk. (2024, hlm. 458) mengemukakan bahwa pendidik yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional cenderung menekankan pada transmisi pengetahuan secara langsung, yang membuat pembelajaran menjadi kurang efisien. Dengan hal ini, Model pembelajaran *ricosre* diharapkan dapat dirancang sedemikian rupa untuk mengoptimalkan aktivitas menulis optimalisasi ini diharapkan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *ricosre* dipilih untuk meningkatkan aktivitas yang dirancang untuk memfasilitasi tugas-tugas pembelajaran bagi para peserta didik dan meningkatkan kapasitas peserta didik untuk berpikir kreatif.

Kinanthia (2022, hlm. 255) berpendapat bahwa salah satu manfaat dari model pembelajaran *ricosre* bagi peserta didik adalah pembelajaran ini menumbuhkan

kapasitas mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Penelitian lain Sumiati dkk. (2018, hlm. 2) Model pembelajaran *ricosre* memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam konteks keterampilan menulis. Penerapan model *ricosre* ini menitikberatkan pada pembelajaran abad ke-21 salah satunya berpikir kreatif yang pembelajarannya berpusat padapeserta didik, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator, serta kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik hanya diarahkan atau dipandu, berfungsi sebagai *scaffolder* dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Vygosky dalam Sumiati (2018, hlm. 680) bahwa Pendidik atau rekan yang memiliki kemampuan yang lebih dan dapat menyediakan *scaffolding*, serta dukungan dalam proses pembelajaran dan penyelesaian masalah. Hal ini membuktikan bahwa model *ricosre* ini bermanfaat untuk memberdayakan peseta didik pada kemampuan dalam menulis cerita pendek dapat ditingkatkan melalui stimulasi yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik hingga 26,9%. Hasil ini menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan dalam proses proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang melihat bagaimana model pembelajaran *ricosre* memperngaruhi hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif. (1) Siahaan, dkk, 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Ricosre Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal. Universitas HKBP Nomennsen Pematang Sinar. (2) Khasanah, dkk 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Ricosre Berbantuan Videoscribe dan Quizziz terhadap Keterampilan berpikir kreatif Siswa SMA Negeri 8 Kota Ternate*. Jurnal. Universitas Khairun. (3) Listriani, 2024. *Efektivitas Model Pembelajaran Ricosre terhadap Kemampuan Berpikir Kretaif Siswa dalam Pembelajaran Matematika SD*. Skripsi. Universitas PGRI Madiun.

Ketiga penelitian tersebut menerapkan model pembelajaran *ricosre* dalam pembelajaran sehingga memberikan efektivitas terhadap hasil belajar. Dari penelitian sebelumnya ini, terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran *ricosre* terhadap proses pembelajaran teruji efektif. Dalam studi yang dilakukan oleh penulis, bahwa indikasi bahwa implementasi model pembelajaran *ricosre* memberikan dampak positif terhadap capaian akademik peserta didik. Dibandingkan dengan pendekatan konvensional, peserta didik yang terlibat dalam

model pembelajaran *ricosre* menunjukkan perolehan nilai yang secara signifikan lebih tinggi dan lebih baik. Dengan demikian, penulis berencana untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai efektivitas model pembelajaran *ricosre* dalam kontes pembelajaran teks cerita pendek.

Di era pendidikan pada saat ini, jika pendidik kurang inovatif dan kreatif dalam menentukan model pembelajaran termasuk juga media pembelajarannya maka akan terkesan membosankan pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan temuan-temuan dari studi yang telah dilakukan oleh Leonard, dkk. (2019, hlm. 3) mengatakan bahwa 75% pendidik kurang dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran sehingga terkesan monoton, melainkan hanya fokus pada materinya yang akan dipelajari. Pertimbangan ketika memilih materi terdapat tiga elemen yang harus diperhatikan, diantaranya konteks pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran. Ketidaktepatan dalam penggunaan media juga menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran sehingga terkesan monoton, seperti penyampaian materi hanya dilakukan melalui metode ceramah apalagi tidak menggunakan video, gambar, dan audio juga akan menyebabkan peserta didik cepat mengantuk pada saat dalam proses pembelajaran.

Novitasari (2023, hlm. 61) mengatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknik ceramah dan monoton menyebabkan peserta didik cenderung pasif bahkan terlihat mengantuk dan tidak antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sebenarnya bisa menjadi pelajaran atau contoh bahwa seharusnya sebagai pendidik itu harus lebih inovatif dan memanfaatkan teknologi dalam penggunaan medianya sehingga peserta didik dapat mengakses pembelajaran tersebut dimana saja.

Pendidik mendorong atau memotivasi peserta didik untuk belajar dengan memasukkan video animasi ke dalam proses pembelajaran. Kelebihan penggunaan video animasi ini terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan variasi dalam pembelajaran sehingga selama proses pembelajaran dapat ditingkatkan efektivitasnya, praktis, dan efisien. Dari pernyataan tersebut serupa dengan pendapat Fuziah dkk. dalam Marianto dkk. (2024, hlm. 57) berpendapat bahwa video animasi dapat efektif apabila peserta didik mengalami peningkatan

minat belajar saat penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran, hal ini juga penting untuk dicatat bahwa video animasi dalam proses pembelajaran abad ke-21 memiliki peran yang penting. Peranan khusus yang terdapat dari video animasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu membantu dalam pembelajaran yang perlu menghadirkan eksperimen, memahami pola baru serta memecahkan masalah mengenai masalah-masalah pembelajaran tentang teks cerita. Dengan kata lain, inovasi dalam penyampaian materi melalui media video animasi diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis atau macam aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya aplikasi media pembelajaran audio visual *doratoon*. aplikasi *doartoon* ini memaparkan materi dengan penyajian semua materi berbentuk video yang di dalamnya terdapat berbagai jenis animasi atau karakter sehingga para peserta didik akan tertarik dan termotivasi selama proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan Ida dkk. (2023, hlm. 38) bahwa dengan *doratoon* pembelajaran akan semakin hidup sehingga dari proses pembelajaran tersebut peserta didik lebih terpacu untuk belajar karena menarik perhatian peserta didik karena tidak membosankan. Aplikasi *doratoon* ini platform video animasi 2 dimensi, karakter atau animasi yang tersedia dalam platform ini dapat disesuaikan dengan narasi, setting dan alur cerita yang dibuat sehingga video yang dibuat dapat menarik minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran audio visual berbasis animasi *Doratoon* menawarkan dukungan signifikan bagi pendidik dalam proses penyampaian materi ajar. Pemanfaatan *Doratoon* memfasilitasi pemahaman, retensi informasi, serta peningkatan motivasi belajar peserta didik, untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran, pendidik memiliki kesempatan untuk merancang dan mengimplementasikan teknik pembelajaran yang lebih efektif. Lebih lanjut, media *Doratoon* berkontribusi pada kemudahan pemahaman materi bagi peserta didik, karena memungkinkan mereka untuk tidak hanya terpaku pada teks tertulis dalam buku pelajaran. Dengan demikian, animasi *Doratoon* dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam proses belajar mengajar. Asyhari, dkk. (2023, hlm. 117) mengatakan dengan menggunakan media *doratoon* peserta didik lebih

efektif karena tidak merasakan kebosanan serta kejenuh pada proses pembelajaran tersebut. Dengan bantuan media pembelajaran *doratoon*, model pembelajaran *ricosre* dapat diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis teknologi, menciptakan pengalaman yang lebih menarik dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara lebih aktif dalam proses pembelajaran karena pendekatan yang menyenangkan dalam pendidikan berpotensi meningkatkan motivasi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran *Doratoon* diharapkan dapat memicu peningkatan baik pada keterlibatan maupun motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, terciptalah sebuah lingkungan belajar yang kondusif, yang selanjutnya mendukung peserta didik untuk berpartisipasi secara lebih aktif dalam berbagai kegiatan belajar. Dengan bantuan media yang terdiri dari audio, visual, dan interaktif yang disediakan oleh *doratoon*, siswa dapat lebih mudah terinspirasi dan terdorong untuk berpikir kreatif dalam menghasilkan karya tulis cerita pendek. Media pembelajaran *doratoon* ini, memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif, menyediakan ruang kolaborasi virtual, serta memfasilitasi peserta didik untuk mempublikasikan karya mereka. Dengan bantuan *doratoon*, dalam proses pembelajaran cerita pendek peserta didik dapat terlibat secara langsung mulai dari tahap eksplorasi ide hingga tahap berbagai hasil karya.

Penelitian sebelumnya yang telah diidentifikasi oleh penulis menunjukkan bahwa *doratoon* memiliki berbagai aplikasi dalam konteks pembelajaran. (1) Ida, dkk, 2023, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Bukittinggi*. Jurnal. Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. (2) Marianto, dkk, 2024, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP*. Jurnal. Universitas Jambi. (3) Syahropi, dkk, 2024, *Pengaruh Media Pembelajaran Doratoon terhadap Motivasi Belajar Fisika Siswa*. Jurnal. Universitas Pasir Pangaraian, 28560, Indonesia.

Ketiga penelitian tersebut menerapkan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *doratoon* telah banyak menunjukkan

keefektifan yang berdampak positif terhadap pembelajaran. Penulis berupaya untuk mengevaluasi seberapa efektifitasnya penggunaan aplikasi *doratoon* dalam proses pembelajaran menulis teks cerita pendek. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur dan memahami bagaimana penggunaan *Doratoon* berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan model *ricosre* berbantuan media *doratoon* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita pendek pada peserta didik di kelas VII di SMP N 35 Bandung. Dengan demikian, hal ini diharapkan dapat menjadi solusi atas masalah dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek, sekaligus mempersiapkan peserta didik dengan kemampuan berpikir kreatif yang dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan di masa depan. Dengan menerapkan model *ricosre* berbantuan media *doratoon*, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan ide-ide kreatif yang menarik dan mengasah kemampuan menulis mereka dalam menciptakan teks cerita pendek yang bernilai, sehingga hasilnya diharapkan dapat memperkaya strategi pembelajaran menulis kreatif bagi para pendidik. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek dengan Model *Ricosre* Berbantuan Media *Doratoon* pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Bagian awal penelitian yang harus dilakukan seorang penulis. Dalam bagian identifikasi masalah, penulis menguraikan sejumlah masalah yang muncul dalam penelitian ini. Proses identifikasi masalah merujuk pada inti permasalahan yang telah diidentifikasi oleh penulis sesuai dengan kondisi nyata yang dihadapi dilapangan. Berdasarkan paparan diatas, identifikasi masalah, sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita pendek terutama dalam mengembangkan ide dan gagasan masih sangat rendah.
2. Pendidik tidak tepat dalam hal memilih model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang kreatif dan inovatif sehingga terkesan monoton pada saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah, maka penulis akan memfokuskan penelitian mengenai “Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek dengan Model *Ricosre* Berbantuan Media *Doratoon* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Peserta Didik kelas VII SMPN 35 Bandung.” Maka penulis dapat menyimpulkan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide dan menentukan gagasan dalam kegiatan menulis teks cerita pendek ini masih sangat rendah. dalam mengatasi permasalahan tersebut, modifikasi terhadap proses pembelajaran dapat diimplementasikan, misalnya melalui penyediaan media dan model pembelajaran yang kreatif serta inovatif. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran yang kreatif dengan inovatif ini akan menarik minat peserta didik selama proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi pertanyaan-pertanyaan yang tercantum dalam dan mencerminkan isu-isu yang diidentifikasi oleh penulis, dan dapat memperoleh solusi melalui pengumpulan atau analisis data. Rumusan masalah yang jelas akan memudahkan penulis dalam menjalankan tahap-tahap penelitian. Mengacu pada latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Mampukah penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menulis teks cerita pendek menggunakan model *ricosre* berbantuan media *doratoon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung?
2. Mampukah peserta didik VII SMPN 35 Bandung menulis teks cerita pendek sesuai dengan tema, struktur, dan kaidah kebahasaan?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung dalam menulis teks cerita pendek di kelas eksperimen menggunakan model *ricosre* berbantuan media *doratoon* dan kelas kontrol menggunakan model diskusi berbantuan media kartun gambar berseri?

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, penulis mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan kemampuan menulis dalam konteks model *ricosre* berbantuan media *doratoon* dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek. bagaimana kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek menggunakan model pembelajaran *ricosre* berbantuan media

pembelajaran *doratoon* apakah lebih baik dari kelas kontrol. Pernyataan penelitian ini akan dijawab melalui analisis hasil uji hipotesisi yang dilakukan.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk hal yang harus dicapai. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 290) “adapun tujuan penelitian ialah untuk membuktikan, menemukan, serta mengembangkan pengertian”. Artinya, tujuan penelitian supaya penelitian yang akan dituju lebih terarah. Merujuk pada penjabaran sebelumnya, tujuan penelitian yang akan dicapai pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. untuk menguji kemampuan penulis merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menulis teks cerita pendek menggunakan model *ricosre* berbantuan media *doratoon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;
2. untuk menguji kemampuan peserta didik VII SMPN 35 Bandung menulis teks cerita pendek sesuai dengan tema, struktur, dan kaidah kebahasaan;
3. untuk menguji perbedaan kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung dalam menulis teks cerita pendek di kelas eksperimen menggunakan model *ricosre* berbantuan media *doratoon* dan kelas kontrol menggunakan model diskusi berbantuan media kartun gambar berseri.

Berdasarkan penjelasan tujuan penelitian tersebut, maka penulis dituntut untuk memenuhi segala tujuan penelitian yang telah dibuat. Dibuatnya tujuan penelitian ini untuk membuat penulis lebih fokus terhadap arah atau jalannya penelitian ini dengan sistematis, efisien dan menjadi lebih baik.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti yang melakukan penelitian pastinya ingin bermanfaat dan memberikan nilai positif yaitu memberikan manfaat atau kontribusi bagi kehidupan saat ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatannya terutama terhadap cakupan pendidikan di Indonesia saat ini untuk menjadi lebih baik, baik itu secara teoretis maupun praktis. Berikut ini paparan manfaat penelitian.

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memberikan manfaat pada pengembangan ilmu dunia pendidikan sebagai bagian dari media pembelajaran yang menekankan keterampilan berpikir kreatif, inovatif, dan

adaptif. Selain itu, penelitian ini berupaya dalam memperkaya dan menghasilkan sebuah produk atau komoditas dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Kemudian dengan ini dapat menjadikan sebagai bahan acuan pendidikan dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan menjadi lebih efektif dan dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar atau minat peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis menjelaskan manfaat yang berguna untuk memecahkan masalah. Secara praktis, penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut.

a. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis dalam penelitian ini sebagai sarana untuk menambahkan pengalaman, keterampilan dan wawasan terhadap menulis teks cerita pendek menggunakan model pembelajaran *ricosre* berbantuan media pembelajaran *doratoon*. Kemudian hal ini dapat melatih penulis dalam memecahkan masalah dalam dunia pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kreativitas penulis dalam proses kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik pada penelitian ini mampu membantu peserta didik dalam berbagai hal di antaranya, yaitu; 1) meningkatkan motivasi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga mereka terlibat selama proses kegiatan pembelajaran serta meningkat secara signifikan; 2) meningkatkan kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran yang terstruktur dan menarik, terutama dalam mengemukakan ide ataupun pendapat yang bersifat inovatif serta kreatif terhadap teks cerita pendek dan; 3) peserta didik dapat meningkatkan berpikir kreatif.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif dengan tujuan mempermudah pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif serta mendukung pembelajaran yang berbasis teknologi sebagai pengembangan kreativitas dalam pemilihan media dan model pembelajaran dan

terus mengeksplorasi model dan media pembelajaran yang relevan sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan saat itu.

d. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini dapat menjadi pijakan atau menjadi dasar untuk melakukan pengkajian penelitian selanjutnya, terutama pada pembelajaran menulis teks cerita pendek yang berfokus pada keterampilan berpikir kreatif menggunakan model pembelajaran *ricosre* berbantuan media pembelajaran *doratoon* pada peserta didik kelas VII agar penelitian selanjutnya lebih mengeksplorasi lebih jauh implementasi dalam keterampilan menulis dengan model serta media pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

e. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini memberikan sumbangsih yang konkret untuk mengintergrasikan perbaikan proses kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini juga memberikan pengaruh terhadap peningkatan kualitas pendidikan terhadap sekolah yang akan diteliti.

Berdasarkan hasil paparan manfaat penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini mampu memberikan perubahan lebih signifikan dan lebih baik terkhusus dalam dunia pendidikan. Penulis juga berharap penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis saja tetapi juga bermanfaat bagi berbagai pihak yang bersangkutan terutama peserta didik dan pendidik dalam ranah penelitian ini.

F. Definisi Oprasional

Istilah definisi oprasional pada penelitian bertujuan untuk mengetahui makna pada setiap kata yang ada pada judul penelitian, sehingga memudahkan penulis dalam menjelaskan suatu masalah yang akan dicapai atau dituju. Definisi oprasional adalah variabel yang diteliti sesuai dengan prespektifnya. Penelitian ini berjudul “Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek dengan Model *ricosre* Berbantuan Media *Doratoon* untuk Meningkatkan pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung”. Judul tersebut akan dijelaskan untuk setiap istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian ini, istilah-istilah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara sistematis yang bertujuan agar mencapai proses dalam pembelajaran yang terkait topik-topik pendidikan.
2. Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan ketika berkomunikasi secara tidak langsung dengan pihak terkait.
3. Teks cerita pendek adalah jenis tulisan fiksi yang menceritakan suatu peristiwa dengan alur, latar, tokoh, dan pesan tertentu dalam bentuk yang ringkas dan tidak lebih dari 20.000 kata.
4. Model pembelajaran *ricosre* adalah model pembelajaran dengan enam tahapan yang cara belajarnya dapat membantu dan melibatkan peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif, enam tahapan tersebut sebagai berikut: 1) *Reading*, 2) *Identifying the Problem*, 3) *Constructing the Solution*, 4) *Solving the Problem*, 5) *Reviewing the Problem Solving*, and 6) *Extending the Problem Solving*.
5. Media pembelajaran *doratoon* adalah platform berbasis digital dengan audiovisual yang memiliki fitur canggih dan memuat berbagai animasi interaktif sesuai dengan kebutuhan yang akan diperlukan.

Berdasarkan hasil paparan tersebut, definisi operasional ini dijadikan penulis sebagai alat bantu dalam memahami dan mengetahui variabel-variabel yang terkandung dalam judul penelitian yang akan diteliti. Penelitian ini merujuk pada pembelajaran menulis teks cerita pendek menggunakan model pembelajaran *ricosre* berbantuan media pembelajaran *doratoon*. Oleh karena itu, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menjadi sebuah alternatif dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga bisa memberikan perubahan yang lebih baik dan signifikan dalam dunia pendidikan.

G. Sistematika Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini, Bab 1 hingga 5 dari sistematika penulisan Skripsi memberikan penjelasan sistematis tentang isi dan struktur skripsi. Penulisan skripsi secara sistematis memudahkan penulis untuk menyampaikan isi, mencakup identifikasi masalah, teori-teori yang relevan, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan temuan penelitian secara rinci.

Bab I Pendahuluan yang berfungsi menguraikan masalah-masalah yang penulis temukan di lapangan. Berikut bagian dari pendahuluan: 1) latar belakang masalah, di mana penulis akan memaparkan sejumlah masalah yang akan menjadi bahan kajian sebelum diteliti; 2) identifikasi masalah dan pembahasan mengenai bahan penelitian utama; 3) rumusan masalah, yang mencakup pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan isi penelitian; 4) tujuan penelitian, menjelaskan hasil yang harus dicapai sebuah penelitian; 5) manfaat penelitian, yang menggambarkan dampak bagi penelitian terhadap sejumlah individu (siswa, pendidik, dan lembaga pendidikan); 6) definisi operasional, yang meliputi definisi-definisi yang berasal dari variabel-variabel yang sesuai dengan judul penelitian.

Bab II Membahas Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Kajian teoritis memaparkan teori-teori dengan menggunakan gagasan, peraturan, dan kebijakan yang berasal dari variabel-variabel yang ada di dalam judul penelitian. Alasan penulis melakukan penelitian, hipotesis beserta jawaban, dan hipotesis dari rumusan masalah yang telah dikemukakan juga dicantumkan pada bagian ini, beserta kerangka pemikiran yang menguraikan alur pemikiran penulis untuk memecahkan masalah yang ada guna mencari solusinya, serta penelitian terdahulu yang relevan dan sesuai dengan penelitian yang akan diteliti sebagai bahan evaluasi dan referensi.

Bab III Menjelaskan Metode dan Desain Penelitian. Teknik penelitian yang akan digunakan dalam penelitian, seperti penelitian kuantitatif, dibahas dalam bagian ini. Selain itu, desain penelitian, objek dan subjek penelitian yang penting bagi penelitian, metode pengumpulan dan analisis data yang bekerja sama untuk membantu penulis mengumpulkan dan memproses data, serta metode penelitian yang menguraikan tahapan-tahapan yang harus diambil oleh penulis mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan.

Bab IV Membahas Hasil dan Analisis Penelitian. Penulis menjadikan temuan serta interpretasi dari data yang diperoleh. Dalam sebuah publikasi ilmiah, bagian ini juga sangat penting untuk menilai keberhasilan atau kegagalan penelitian yang dilakukan. Bagian ini mencakup penjelasan rinci mengenai subjek, objek, hasil pengolahan data, serta yang terakhir hasil data yang ditemukan. Selain itu,

jawaban dari pertanyaan dan hipotesis yang telah dirumuskan dan dihubungkan dengan pembahasan hasil penelitian juga disajikan pada bagian ini.

BAB V berisi Kesimpulan dan Saran. Penulis menguraikan temuan dan rekomendasi pada bagian ini berdasarkan hasil temuan dari penelitian yang dilakukan. Penulis menyajikan solusi dari rumusan masalah yang telah diajukan dan dimodifikasi berdasarkan temuan studi pada bagian kesimpulan. Pada bagian saran, penulis menyajikan sudut pandang yang mendukung dan mendorong pengguna dan peneliti selanjutnya untuk memanfaatkan sebagai data uji untuk penelitian selanjutnya. Dari penjelasan mengenai sistematika skripsi, dapat disimpulkan bahwa terdapat lima bab, yaitu BAB I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta Bab V Kesimpulan dan Saran. Penulis berharap sistematika ini dapat mempermudah pembaca dalam memahami hasil penelitian yang telah dilakukan.