

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa baik secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran bahasa Indonesia yang didapat di sekolah diarahkan untuk membantu siswa memperoleh keberhasilan dalam proses komunikasi yang baik dan benar sesuai kaidah kebahasaan yang berlaku. Proses komunikasi dalam bahasa Indonesia memerlukan empat keterampilan berbahasa, meliputi: (1) keterampilan berbicara, (2) keterampilan membaca, (3) keterampilan menyimak, dan (4) keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini hanya diperoleh dan dikuasai dengan cara praktik dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti melatih keterampilan berpikir. Dari keempat keterampilan berbahasa di atas salah satunya keterampilan menulis yang sangat membutuhkan banyak praktik dalam penerapannya. Seseorang yang tidak percaya diri dalam mengungkapkan gagasannya secara lisan akan mengungkapkan gagasan yang dimiliki melalui media tulis.

Menurut Suhendra (2015:5) keterampilan menulis adalah keterampilan seseorang untuk menuangkan ide dalam sebuah tulisan. Namun keterampilan menulis selalu dianggap sulit karena kebanyakan orang menganggap bahwa mengungkapkan ide lebih mudah dilakukan secara lisan. Sukartiningsih dkk (2013:3) berpendapat bahwa keterampilan menulis adalah kecakapan dalam

melahirkan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau membuat cerita. Sejalan dengan pendapat dua ahli diatas, (Dalman 2015:3) mengemukakan pendapatnya bahwa aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media dan pembicara. Pendapat dari ketiga ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan menulis bukan hanya untuk menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan saja tetapi juga kecakapan seseorang dalam menciptakan sebuah ide.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipelajari dalam bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan. Menulis menjadi salah satu aktivitas yang sering dilakukan manusia dalam aktivitas sehari-hari baik dilingkup masyarakat maupun sekolah. Pada lingkup sekolah keterampilan menulis banyak dilakukan dalam pembelajaran baik untuk membuat sebuah karangan atau menjawab soal yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, siswa sudah terbiasa melakukan aktivitas yang berkaitan dengan keterampilan menulis. Pembelajaran menulis dalam jenjang Sekolah Menengah Pertama banyak bentuknya salah satunya menulis karangan atau menyusun sebuah cerita fantasi. Menulis cerita fantasi tentu saja hal sederhana yang biasanya ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Nurgiyantoro (2010:295) cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang kebenarannya diragukan, baik menyangkut seluruh maupun hanya sebagian cerita. Cerita fantasi bersifat fiktif (bukan kejadian nyata), tetapi terinspirasi oleh latar nyata atau objek nyata dalam kehidupan dan diberi fantasi (Kemendikbud 2016:51). Dalam materi pembelajaran menulis cerita fantasi setiap siswa dilatih dan dibimbing untuk bisa berkreasi dengan daya khayal yang dimiliki dan dituangkan dalam bentuk tulisan.

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Widya Sakti Denpasar dan diskusi dengan guru mata pelajaran, diketahui bahwa kondisi menulis cerita fantasi siswa kelas VII A SMP Widya Sakti Denpasar belum bisa dikatakan optimal, karena sebagian besar siswa masih bingung dalam menentukan tema, diksi, struktur teks dan pengembangan setiap kalimat. Siswa kesulitan menciptakan imajinasi dan ide-ide tanpa adanya metode dan media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Terkadang siswa sering merasa jenuh jika diberi tugas menulis cerita fantasi. Hal ini terlihat saat guru memberikan tugas membuat cerita fantasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Peneliti juga mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan model pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran menulis cerita fantasi kurang tepat dengan kondisi siswa. Guru terlalu mendominasi dalam proses pembelajaran dengan metode ceramah dalam penyampaian materinya. Guru kurang memberi motivasi dalam menulis cerita fantasi. Keterbatasan fasilitas atau media pendukung di sekolah juga menjadi kendala dalam proses guru mengajar. Oleh karena itu, saat guru memberikan tugas menulis cerita fantasi siswa hanya sekedar menulis saja sehingga nilai yang mereka dapatkan tidak maksimal.

Untuk mengatasi hal tersebut, perlu digunakan metode dan jenis pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran bergantung pada guru itu sendiri dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi adalah metode sugesti imajinasi dengan media video cerita animasi pada proses pembelajaran menulis cerita fantasi.

Metode sugesti imajinasi adalah metode pembelajaran menulis yang dilakukan dengan cara memberikan sugesti lewat lagu untuk merangsang imajinasi siswa (Petrus, 2009:3). Sedangkan De Porter dan Hernacki dalam Abdurrahman (2005:3) mengatakan bahwa untuk mengubah kalimat-kalimat yang kering menjadi deskripsi yang menakjubkan kita harus menggunakan imajinasi “menunjukkan bukan memberitahukan (*show not tell*)”. Keunggulan metode sugesti imajinasi adalah siswa dapat membangun dan menciptakan sendiri khayalan yang dimiliki. Metode ini dapat memberikan sugesti melalui media video cerita animasi untuk membangkitkan imajinasi siswa dalam mengarang kemudian siswa akan dengan mudah menciptakan alur cerita fantasi yang diinginkan. Dalam hal ini video cerita animasi digunakan sebagai pencipta suasana sugesti, stimulus, dan menjadi jembatan bagi siswa untuk berimajinasi membayangkan atau menggambarkan kejadian berdasarkan tema video cerita animasi. Respon yang diharapkan siswa mampu menciptakan gambaran atau cerita tersendiri sesuai video cerita animasi yang ditampilkan.

Metode sugesti imajinasi sudah pernah diimplementasikan oleh Putri Sandra Safitri dengan judul Penerapan Metode Sugesti Imajinasi dengan Media Vlog Wonderfull Indonesia terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 28 Jakarta yang membuktikan bahwa penerapan metode sugesti imajinasi berhasil meningkatkan keterampilan menulis teks puisi. Media Vlog Wonderfull Indonesia adalah sebuah video rekaman yang menunjukkan keindahan dan kekayaan alam atau budaya Indonesia yang diunggah dalam sosial media agar dapat menarik minat wisatawan dalam dan luar negeri. Nilai rata-rata siswa naik secara signifikan setelah diterapkannya metode sugesti imajinasi dengan media

Vlog Wonderfull Indonesia. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode sugesti imajinasi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi. Kebaharuan dari penelitian ini terletak pada media yang digunakan. Jika Putri Sandra Safitri menggunakan media vlog wonderfull Indonesia, peneliti menggunakan media video cerita animasi dalam penerapannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Metode Sugesti Imajinasi Dengan Media Video Cerita Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII A SMP Widya Sakti Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang terdapat pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah metode sugesti imajinasi dengan media video cerita animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII A SMP Widya Sakti Denpasar tahun pelajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimana langkah tepat dalam penerapan metode sugesti imajinasi dengan media video cerita animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII A SMP Widya Sakti Denpasar tahun pelajaran 2023/2024 ?



### 1.3 Tujuan Penelitian

Segala sesuatu yang dilakukan pasti memiliki tujuan yang hendak dicapai. Dalam penelitian ini ada dua tujuan yang hendak dicapai oleh penulis dalam penelitian ini, yaitu :

#### 1.3.1 Tujuan Umum

Sesuai dengan permasalahan yang dijabarkan di atas, secara umum penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan pembinaan dan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pengajaran menulis cerita fantasi menggunakan metode sugesti imajinasi dengan media video cerita animasi.

#### 1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bahwa dengan metode sugesti imajinasi dengan media video cerita animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII A SMP Widya Sakti Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah tepat dalam penerapan metode sugesti imajinasi dengan media video cerita animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII A SMP Widya Sakti Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024.

#### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk menghindari adanya penyimpangan dari topik permasalahan, untuk mendapat gambaran lebih tentang masalah yang sedang diteliti serta menghindari terjadi salah tafsir, maka ruang lingkup penelitian yang akan dibahas meliputi :

1. Meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII A SMP Widya Sakti Denpasar tahun pelajaran 2023/2024.
2. Langkah-langkah penerapan metode sugesti imajinasi dengan media video cerita animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII A SMP Widya Sakti Denpasar tahun pelajaran 2023/2024.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai suatu inovasi baru dalam sistem pendidikan yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran dan mengajar siswa.

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini memberikan dampak positif dalam hal pemahaman teoritis dalam mengkaji pembelajaran khususnya bahasa Indonesia pada kemampuan menulis cerita fantasi sehingga mampu menambah kekayaan penelitian dalam aspek kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VIIA SMP Widya Sakti Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Penelitian ini memberikan faedah sebagai sumber informasi dan opsi metode pembelajaran dan meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi menggunakan metode karya wisata.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Secara efektif penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat dan berguna bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah yaitu :

#### **1) Bagi peneliti**

Manfaat dilakukannya penelitian ini oleh peneliti yaitu, hasil yang didapatkan mampu memberikan kesempatan dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari hasil belajar pada proses perkuliahan ke kehidupan nyata sehingga mampu memberikan pengalaman baik dalam segi keterampilan maupun pengetahuan khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VIIA SMP Widya Sakti Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024.

#### **2) Bagi siswa**

Manfaat dari penelitian ini bagi siswa yaitu, hasil penelitian ini mampu memberikan pengalaman ataupun suasana baru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar menggunakan metode ataupun media pendukung dalam menulis cerita fantasi.

#### **3) Bagi guru**

Manfaat dari hasil penelitian ini bagi guru yaitu, hasil penelitian ini dapat menjadikan sumber informasi atau alternatif dalam menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menulis cerita fantasi dan dapat menggunakan media pembelajaran mendukung lainnya untuk menambah kreatifitas yang dimiliki siswa.



#### 4) Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu, penelitian ini mampu memberikan bantuan pemikiran dan tenaga dalam mengembangkan proses pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita fantasi.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI DAN KAJIAN HASIL PENELITIAN**

### **YANG RELEVAN**

#### **2.1 Landasan Teori**

Pada bagian landasan teori ini, peneliti menjabarkan teori-teori yang diungkapkan oleh para ahli dari berbagai sumber yang mendukung penelitian. Landasan teori tersebut terdiri atas teori mengenai, (1) hakikat menulis, (2) tujuan menulis, (3) manfaat menulis, (4) hakikat cerita fantasi, (5) ciri-ciri cerita fantasi, (6) jenis-jenis cerita fantasi, (7) struktur cerita fantasi, (8) pengertian metode sugesti imajinasi, (9) langkah-langkah metode sugesti imajinasi dan (10) pengertian media video cerita animasi.

##### **2.1.1 Hakikat Menulis**

Menulis adalah kegiatan menjadikan atau mendeskripsikan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik yang telah dituliskan (Tarigan, 2008 : 88). Keterampilan menulis memerlukan penguasaan dari berbagai aspek lain diluar bahasa sehingga menghasilkan suatu karangan yang utuh dan padu. Memiliki kemampuan menulis yang baik dapat membuat manusia mengkomunikasikan suatu ide, penghayatan dan pengalaman yang mereka miliki kepada orang lain. Soeparno (dalam Dian, 2018), mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol bahasa yang dapat dilihat dan

disepakati pemakaiannya. Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat: penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Keterampilan menulis didapatkan seseorang melalui latihan yang intensif karena menulis merupakan aktivitas menyampaikan pesan kepada orang lain dengan menggunakan tulisan sebagai medianya

Menurut Dalman (2014:3) menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau media penyampaiannya. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat ekspresif dan produktif karena menulis merupakan hasil pikiran dan perasaan yang dapat dituangkan melalui aktivitas menggerakkan motorik halus melalui goresan-goresan tangan kita. Dikatakan produktif karena dalam menghasilkan satuan bahasa berupa karya nyata, hingga lahir dalam bentuk tulisan. dengan demikian secara umum tulisan disebut sebagai karya dari hasil gagasan seseorang yang dapat dipahami oleh orang lain (Sardila, 2015: 113). Pengertian menulis juga diungkapkan oleh seorang ahli yaitu, Iskandarwassid (dalam Suriana, 2016: 1), mengatakan bahwa “aktifitas menulis merupakan suatu bentuk menifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajaran bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca”.

Dari uraian diatas maka dapat diketahui bahwa menulis merupakan kegiatan berkomunikasi dengan menggunakan tulisan sebagai bahasa pengantarnya. Menulis merupakan suatu kegiatan menyampaikan informasi atau suatu gagasan kepada orang lain dengan harapan apa yang disampaikan penulis tersampaikan

dengan baik kepada pembaca. Untuk dapat berkomunikasi yang baik dengan tulisan, penulis harus mampu mengungkapkan dan menyampaikan gagasan dengan kalimat yang efektif dan efisien.

### 2.1.2 Tujuan Menulis

Pada dasarnya kegiatan menulis dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan gagasan dan fakta-fakta yang jelas dan efektif kepada pembaca. Sebelum menulis, tentu saja penulis memiliki suatu topik yang hendak disajikan dengan tulisan yang disampaikan. Waluyo (2000 : 223) menguraikan bahwa tujuan dari menulis bagi siswa sekolah dasar adalah untuk menyalin, mencatat, dan mengerjakan sebagian besar tugas yang diberikan agar dapat melatih keterampilan berbahasa dengan baik. Sehubungan dengan hal ini, Tarigan (Mardiyah, 2016; Rusmini Silaban 2017; Sianes, Y & Pujosusanto, 2017) mengutarakan bahwa tujuan menulis antara lain :

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan) tujuan penugasan ini sebenarnya tidak memiliki tujuan sama sekali, penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas dasar kemauan diri sendiri (misalnya para siswa diberi tugas merangkum buku, sekretaris yang bertugas mencatat laporan, notulen rapat).
- 2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik) kunci keterbacaan sesuatu tulisan. Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin mendorong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya. Ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karya seseorang.

- 3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif) bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan oleh seorang penulis.
- 4) *Informational purpose* (tujuan informasional) bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.
- 5) *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri) bertujuan untuk memperkenalkan atau menyatakan diri seorang pengarang kepada pembaca.
- 6) *Creative purpose* (tujuan kreatif) tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri, tetapi “keinginan kreatif” disini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik dan nilai kesenian.
- 7) *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah) penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasangagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

Selain tujuan menulis yang bersifat umum, ada juga tujuan menulis secara

khusus yang dapat diabgi menjadi empat antara lain :

- 1) Menjelaskan atau menerangkan.
- 2) Menciptakan gambaran atau ide yang sama dengan yang diamati oleh penulis tentang suatu objek.
- 3) Menciptakan kesan tentang perubahan sesuatu dari awal sampai akhir cerita.



- 4) Bersifat meyakinkan atau mempengaruhi pembaca.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki tujuan baik secara umum ataupun secara khusus. Menulis harus memiliki tujuan yang jelas dan nyata. Penulis harus bisa meyakinkan, memberitahu, menghibur dan mengekspresikan emosi kepada pembaca.

### 2.1.3 Manfaat Menulis

Menurut Dalman (2012:2) kegiatan menulis memiliki beberapa manfaat antara lain : (1) meningkatkan kecerdasan, (2) mengembangkan daya inisiatif dan kreatif, (3) menumbuhkan keberanian dalam berargumentasi dan (4) mendorong kemauan dan kemampuan dalam mengumpulkan sebuah informasi. Manfaat menulis adalah memberikan gagasan kepada suatu permasalahan global. Bahasa dapat merujuk pada sebuah pengalaman kehidupan manusia sehari-hari. Segala pengalaman kehidupan akan diungkapkan atau disampaikan ketika berbicara, berinteraksi dengan orang lain dan menuliskannya dalam bahasa tulis (Oktaria dkk, 2017).

Adapun manfaat lain dari kegiatan menulis menurut Rinawati dkk (2020:86) antara lain :

- 1) Menulis dapat mengenali kemampuan dan potensi diri dan mengetahui sampai mana pengetahuan yang dimiliki tentang suatu topik;
- 2) Menulis dapat mengembangkan berbagai gagasan;
- 3) Dengan menulis lebih banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang sedang ditulis;
- 4) Menulis dapat mengkomunikasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkannya secara tersurat;
- 5) Dengan menulis dapat menilai diri sendiri secara obyektif;

- 6) Menulis dapat memecahkan permasalahan yaitu dengan menganalisis secara tersurat dalam konteks konkret;
- 7) Menulis mendorong kita belajar lebih aktif;
- 8) Dengan menulis akan membiasakan diri berpikir secara kritis.

Dari uraian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan menulis bukan semata-mata hanya dilakukan dalam kegiatan di sekolah saja, melainkan menulis mampu membuat kita berpikir secara kritis dan belajar memberikan argumen terhadap suatu fenomena atau peristiwa di lingkungan sekitar. Argumen yang disampaikan akan melatih keberanian yang dimiliki. Menulis mampu memberikan gambaran secara rinci dan detail terhadap suatu objek yang hendak disampaikan kepada orang lain. Orang yang kurang percaya diri dalam mengungkapkan argumen secara lisan akan menyampaikannya melalui bahasa tulis.

#### **2.1.4 Hakikat Cerita Fantasi**

Menurut Harsiati, Titik, dkk (2016 : 50-52) menerangkan cerita fantasi adalah sebuah karangan yang diciptakan dengan alur cerita yang normal akan tetapi bersifat khayalan dan imajinatif. Karangan ini tercipta penuh dari imajinasi penulis. Yahya dkk. (2018: 351) mengungkapkan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang terdapat tokoh, alur, karakter tetapi kebenaran ceritanya diragukan, baik keseluruhan isi cerita atau hanya sebagian. Menurut Yanner, dkk. (2018:101) cerita fantasi adalah sebuah cerita yang di dalamnya mengandung keajaiban dari pemunculan tokoh yang unik seperti hewan, ataupun benda mati tetapi dapat berbicara bahkan memiliki perilaku layaknya manusia. Nurgiantoro (2013:113) memaparkan cerita fantasi adalah sebuah cerita yang tokoh, alur, atau temanya

masih dipertanyakan kebenarannya, baik sebagian sampai keseluruhan isi cerita. Menurut Kosasih dkk. (2017:83) dalam buku ajar bahasa Indonesia kelas VII memaparkan bahwa cerita fantasi termasuk kepada salah satu gendre cerita yang khusus untuk dilatih agar kreativitas berfantasi menjadi semakin baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi adalah sebuah cerita yang mengandung unsur-unsur imajinatif yang diciptakan oleh penulis baik dari segi bahasa maupun alur. Dalam cerita fantasi terdapat hal-hal yang dalam dunia nyata tak mungkin terjadi pada manusia maupun lingkungan sekitar seperti sihir, keajaiban, dan kejadian-kejadian misterius. Cerita fantasi dibuat oleh penulis sebagai wadah menuangkan imajinasi atau daya khayalan yang dimiliki. Jika alur dalam cerita fantasi yang dibuat sangat unik, variatif dan penuh dengan hal-hal yang berbau misterius maka akan menarik minat pembaca untuk membaca alur dari cerita tersebut.

#### **2.1.5 Ciri-ciri Cerita Fantasi**

Para ahli Hamadani dan Yunus (2021: 47) teks cerita ini memiliki ciri utama yaitu bergenre fantasi (menyenangkan). Suhatni dkk. (2022:18) mengungkapkan bahwa terdapat enam ciri teks cerita fantasi diantaranya ; (1) memiliki keajaiban, (2) memiliki ide cerita, (3) menggunakan latar lintas ruang dan waktu, (4) memiliki tokoh yang unik, (5) bersifat fiksi, dan (6) bahasa yang digunakan sangat variatif. Sejalan dengan pendapat tersebut Harsiati dkk. (2017:50) menjabarkan ciri cerita fantasi menjadi lima bagian diantaranya:

- 1) Ide cerita yang tidak dibatasi oleh realita dan kenyataan dunia, jadi bersifat imajinasi/khayalan.

- 2) Keajaiban dan keanehan di dalam cerita, seperti ilmu sihir, makhluk ajaib, maupun sesuatu yang misterius.
- 3) Penggunaan latar yang bervariasi dan penuh dengan khayalan dimana dapat menembus ruang dan waktu dalam dimensi lain.
- 4) Tokoh dalam cerita yang aneh seperti memiliki kesaktian ilmu untuk menyelamatkan dunia.
- 5) Penggunaan bahasa yang beragam. Variasi bahasa ekspresif, dan menggunakan ragam bahasa nonformal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teks cerita fantasi memiliki ciri utama yaitu bergenre fantasi atau memiliki alur yang menyenangkan. Ciri lain dari teks cerita fantasi dapat dilihat dari latar, tokoh, dan penggunaan bahasa yang digunakannya. Umumnya teks cerita fantasi mudah dibedakan dengan teks lainnya karena gaya bahasa yang digunakan dalam teks cerita fantasi terkesan lebih variatif dan ekspresif dibanding teks lainnya. Selain itu dalam teks cerita fantasi juga terdapat hal-hal yang tidak lazim ada pada kehidupan nyata misalnya sihir, makhluk aneh atau ajaib maupun sesuatu yang berbau misterius.

#### **2.1.6 Jenis-jenis Cerita Fantasi**

Menurut Zahrina dan Qomariyah (2018:65) teks cerita fantasi memiliki beragam jenis walaupun umumnya semuanya bersifat fiktif. Suhatni dkk. (2022:19) mengungkapkan terdapat dua jenis teks cerita fantasi yaitu teks fantasi total dan teks fantasi irisan, keduanya memiliki perbedaan pada penggunaan objek yang ditampilkan pada teks nya. Menurut Harsiati dkk. (2017:53) dari kesesuaian di kehidupan nyata terdapat dua jenis teks cerita fantasi yang dikategorikan sebagai :

- 1) Cerita fantasi total dan cerita fantasi irisan.

Cerita fantasi total berisi imajinasi pengarang terhadap objek tertentu yang semua ceritanya tidak terjadi dalam dunia nyata. Cerita fantasi irisan yaitu cerita khayalan yang menggunakan nama orang, nama tempat, bahkan peristiwa sesuai dengan kehidupan nyata.

## 2) Cerita fantasi sejaman dan cerita fantasi lintasan waktu.

Dalam latar cerita fantasi membedakan cerita fantasi menjadi dua kategori, yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sejaman. Latar sejaman berarti latar yang digunakan satu periode (fantasi periode kini, fantasi periode lampau, atau fantasi periode yang akan datang/futuristic). Latar lintas waktu berarti cerita fantasi yang memadupadankan dua latar waktu yang berbeda (misalnya, periode kini dengan periode saat prasejarah, periode kini dan periode saat 40 tahun mendatang/futuristic).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita fantasi memiliki beberapa jenis dilihat dari latar waktu yang digunakan. Terkadang ada cerita fantasi yang latar waktu dan isi cerita yang disampaikan benar-benar tak lazim ada di dunia nyata misalnya Harry Potter. Penulis dapat membuat cerita sesuai dengan imajinasi yang mereka miliki dan memilih alur yang mereka hendak digunakan.

### 2.1.7 Struktur Cerita Fantasi

Pada umumnya setiap teks memiliki struktur yang berbeda antara satu teks dengan teks yang lainnya. Struktur ini berguna untuk membuat teks menjadi lebih sistematis. Menurut Suhatni dkk. (2022:26) pada teks fantasi terdapat tiga struktur yaitu orientasi, komplikasi dan juga resolusi. Sejalan dengan pendapat tersebut Zahrina dan Qomariyah (2021:65) mengungkapkan bahwa struktur teks fantasi



yang paling utama adalah bagian orientasi yang berisi penyajian tentang berbagai penafsiran dalam kehidupan. Harsiatidkk. (2016:60) mengungkapkan cerita fantasi juga memiliki struktur sebagai berikut:

- 1) Orientasi atau bagian awal yang berisi latar cerita, pengenalan tokoh, dan watak tokoh yang mengalami konflik. Pada bagian ini, penulis memperkenalkan satu per satu tokoh dan penokohan yang terlibat di dalam cerita baik tokoh antagonis maupun protagonis.
- 2) Komplikasi atau bagian tengah berisi hubungan sebab akibat, sehingga muncul masalah pada tokoh lain sampai masalah tersebut memuncak. Pada bagian ini terdapat banyak masalah-masalah yang muncul antar satu tokoh dengan tokoh lainnya. Biasanya bagian ini pula akan membuat pembaca seakan-akan merasakan langsung atau ikut terlibat dalam konflik yang disajikan.
- 3) Resolusi atau bagian akhir yang berisi klimaks dari suatu masalah dan jawaban dari konflik yang terjadi. Klimaks dapat tercapai karena ada tokoh yang menengahi konflik yang ada dalam alur cerita. Dalam resolusi juga biasanya tokoh-tokoh antagonis akan berubah menjadi protagonis atau sebaliknya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa struktur yang membangun cerita fantasi umumnya terdapat tiga. Struktur teks fantasi yang utama yaitu orientasi, kedua komplikasi dan yang terakhir terdapat resolusi. Ketiga struktur tersebut merupakan bagian penting dan saling berkaitan. Tanpa adanya struktur dalam membuat sebuah teks atau tulisan, maka tulisan yang dibuat tidak akan memiliki komposisi yang baik dan membuat pembaca bingung.

### 2.1.8 Pengertian Metode Sugesti Imajinasi

Menurut Trimantara (2005 : 3) metode sugesti imajinasi adalah metode menulis yang memberikan sugesti melalui lagu untuk membangkitkan daya imajinasi siswa. Dalam hal ini lagu digunakan untuk menciptakan suasana sugesti sebagai stimulus berdasarkan tema lagu. Selain menggunakan lagu, media video cerita animasi juga bisa diberikan agar siswa dapat melihat visual secara langsung melalui video cerita animasi. Dengan demikian, akan menambah stimulus imajinasi siswa. Melalui khayalan visual yang diciptakan sendiri, mampu menciptakan ide-ide dalam diri siswa. Khayalan itu bisa menjadi suplemen bagi siswa untuk belajar lebih kreatif. Menurut Siswanto (2016:25) metode pembelajaran sugesti imajinasi adalah metode pembelajaran menulis dengan cara memberikan sugesti lewat lagu untuk merangsang imajinasi siswa. Dalam hal ini, lagu digunakan sebagai pencipta suasana sugesti, stimulus, dan sekaligus menjadi jembatan bagi siswa untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dan kejadian berdasarkan tema lagu. Metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif model dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menulis.

Melalui metode sugesti imajinasi, diharapkan dapat menciptakan atmosfer belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Siswa juga diharapkan dapat menguasai keahlian dalam menulis cerita fantasi yang baik dengan tujuan agar dapat mengorganisasikan ide dalam sebuah cerita fantasi yang memiliki pola mengimajinasikan sesuatu hal. Imajinasi tidak lahir begitu saja, tetapi harus digali baik dengan kesadaran sendiri atau bantuan pihak lain. Imajinasi lahir dari hasil renungan, pengalaman, improvisasi diri, dan daya bayang yang dikaitkan dengan kenyataan yang ada. Daya bayang dapat diungkapkan lewat berbagai media baik

langsung maupun tidak langsung, baik melalui khayalan maupun tampilan media visual (gambar) dan audio visual (gambar, warna, suara, dan gerakan). Media visual sebagai media yang dipergunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran karena melibatkan panca indra sekaligus yang tentu saja akan sangat efektif bila digunakan dalam proses pembelajaran (Alwanny, 2013).

### **2.1.9 Langkah-langkah Metode Sugesti Imajinasi**

Menurut Melvin L (2018) ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam metode sugesti imajinasi antara lain :

1. Menjelaskan topik atau materi pembelajaran yang akan dibahas. Jika siswa sudah tahu materi pembelajaran yang akan dibahas, maka siswa akan mempersiapkan diri untuk mencari tahu terlebih dahulu.
2. Siswa diminta menutup mata untuk menetralkan pikiran pada diri siswa. Hal ini dilakukan untuk menjernihkan pikiran-pikiran siswa agar fokus saat melakukan kegiatan pembelajaran.
3. Dengan mata tertutup, perintahkan siswa untuk membayangkan apa yang terlihat serta terdengar. Siswa akan dilatih untuk belajar fokus dan mulai merasakan keadaan sekeliling mereka.
4. Pada saat siswa rileks setelah pemanasan, berikan suatu khayalan kepada mereka. Hal ini dilakukan untuk memberi stimulus pada siswa sehingga ia mampu menciptakan imajinasi dalam pikirannya.
5. Saat membayangkan khayalnya beri selang waktu agar siswa dapat membangun khayal visual. Siswa akan fokus terhadap apa yang sedang mereka imajinasikan di dalam pikirannya.

6. Akhiri pengarahannya khayal serta berikan instruksi pada siswa mengingat khayalnya kemudian akhiri latihan itu secara perlahan. Dalam hal ini, jangan mengakhiri khayalan yang mereka bangun secara buru-buru karena itu akan membuat imajinasi yang sudah mereka lukiskan menjadi buyar.

Pendapat lain mengenai langkah-langkah penerapan metode sugesti imajinasi juga disampaikan oleh Siswanto (2016:27-28) antara lain :

- 1) Untuk mengukur kemampuan yang dimiliki siswa mengenai keterampilan menulis cerita, sebaiknya memberikan pretes berupa perintah untuk membuat karangan atau tulisan. Jenis dan tema karangan harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Penting artinya bagi siswa untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dijalannya dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Dengan mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, diharapkan siswa lebih siap dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Prinsip utama apersepsi adalah menjelaskan hubungan antara materi yang akan diajarkan tentang materi pembelajaran kosakata, kaidah-kaidah penulisan atau EYD, penyusunan klausa, pembuatan kalimat, penulisan paragraf, dan hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan menulis cerita. Kegiatan ini dapat menggugah kembali ingatan siswa terhadap materi-materi yang diperlukan dan sudah dikuasai siswa sebagai syarat dalam pembelajaran menulis cerita.
- 4) Penjelasan praktik pembelajaran dengan media yang hendak digunakan. Menjelaskan kepada siswa enam kegiatan yang akan mereka jalani dalam

proses pembelajaran. Keenam kegiatan tersebut adalah (a) pemutaran lagu/video, (b) penulisan gagasan yang muncul saat menikmati lagu/video dan sesudahnya, (c) pengendapan atau penelaah dan pengelompokkan gagasan, (d) penyusunan outline (kerangka karangan), (e) penyusunan karangan, dan (f) penilaian kelompok.

- 5) Guru dan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses ini guru harus dapat menjadi motivator dan fasilitator yang baik.
- 6) Siswa menulis sebuah karangan tanpa didahului dengan mendengarkan lagu. Jenis dan tema karangan tetap sama dengan materi pembelajaran yang baru saja dilaksanakan. Evaluasi terhadap pelaksanaan dan pencapaian tujuan pembelajaran menulis dengan dengan model sugesti imajinasi menjadi tahap ketiga dari kegiatan pembelajaran tersebut. Dalam tahap ini, guru harus bisa melihat keberhasilan dan kekurangan yang terjadi selama proses berlangsung. Di sisi lain, membandingkan hasil pretes dan pascates dengan membuat grafik perolehan nilai dapat menjadi sarana yang cukup efektif untuk melihat presentase pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 7) Selain tiga tahap yang bersifat teknis, pembelajaran menulis dengan model sugesti imajinasi juga mensyaratkan beberapa hal yang bersifat normatif. Guru harus mempunyai pengetahuan yang luas, terutama tentang lagu-lagu yang sedang digemari para siswa. Hal ini akan sangat membantu guru dalam memilih lagu sebagai media.



### 2.1.10 Pengertian Media Video Cerita Animasi

Pada masa sekarang, sudah banyak berkembang media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa. Terkadang siswa senang jika proses belajar diiringi dengan media pembelajaran yang berkaitan dengan media sosial seperti youtube. Apalagi sudah banyak video-video yang berkaitan dengan pembelajaran dan dapat memberikan suasana baru bagi siswa. Misalnya video cerita animasi yang dapat diakses melalui youtube dengan tema dan alur cerita berbeda disetiap videonya. Tentu saja ini menjadi hal yang menarik bagi siswa agar menambah semangat mereka dalam belajar.

Agar dapat lebih mengembangkan kreativitas anak, prosesnya belajar harus menyenangkan dan menantang bagi anak-anak. Hadirnya media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang sangat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran (Agustien et al., 2018; Mukti & Animasi, 2020). Teknologi di era sekarang ini banyak media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi yang beragam bentuk seperti media audio visual dalam bentuk media video animasi. Seperti halnya pengembangan dongeng berbentuk media video animasi untuk digunakan sebagai media dalam bercerita yang praktis serta dapat menarik minat anak untuk mendengarkan cerita yang disampaikan (Ela Paramita, Hasmalena, 2017; Nur Hidayah & Nurhadija, 2018). Menurut Hasmira et al (2017), Wuryanti & Kartowagiran (2016) penggunaan video animasi dalam proses meningkatkan hasil belajar juga sangat efektif digunakan dikarenakan tampilan serta materi dikemas dengan menarik sehingga aktivitas siswa dan hasil persentase belajar siswa

meningkat. Berdasarkan hal tersebut penggunaan video animasi dapat menjadi media alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi.

Menurut Laily Rahmayanti (2016 : 431) media video animasi adalah media audiovisual yang menggabungkan animasi bergerak diiringi dengan audio sesuai dengan karakter animasi. Ada juga pengertian media video animasi menurut pandangan Husni (2021 : 17) bahwa video animasi merupakan pergerakan satu frame dengan frame yang lain yang saling berbeda dengan durasi waktu yang telah ditentukan sehingga dapat menciptakan kesan bergerak dan ada pula suara yang mendukung pergerakan gambar tersebut, misalnya sebuah percakapan atau dialog yang dilakukan oleh tokoh didalamnya.

Berdasarkan uraian dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video cerita animasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerita fantasi. Perkembangan zaman yang semakin pesat membuat buku-buku cerita yang tersedia di sekolah tidak begitu menarik minat siswa dalam belajar. Video cerita animasi mampu memberikan suasana atau atmosfer baru dalam proses belajar siswa di kelas. Diterapkannya media ini siswa akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

## 2.2 Kajian Hasil Penelitian Relevan

Pertama, penelitian yang sama untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi sudah dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian yang dilakukan oleh **Ni Nengah Ariati**, dengan judul **Penerapan Metode Pembelajaran Sugesti-Imajinasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Menulis Cerpen Siswa**. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan menulis cerpen bahwa

penerapan metode sugesti imajinasi dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar menulis cerpen siswa kelas IX-B SMP Negeri 3 Selat semester I tahun pelajaran 2018/2019, yaitu pada observasi awal minat belajar siswa rendah, minat belajar siswa meningkat dengan rata-rata 65,16 dan ketuntasan 51,61% pada siklus I, menjadi rata-rata minat belajar siswa sebesar 83,55 dan tingkat ketuntasan 93,55% pada siklus II. Sedangkan hasil belajar siswa juga meningkat dari rata-rata 68,87 pada siklus I dan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 51,61% meningkat menjadi rata-rata 75,48 pada siklus II dan tingkat ketuntasan 77,42. Perbedaan penelitian I Nengah Ariati dengan penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti dan objek yang diteliti. Sedangkan persamaannya terletak pada metode yang digunakan.

Kedua, penelitian lain dengan metode sugesti imajinasi juga telah dilakukan oleh **Auntiya Erlista** dengan judul **Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Metode Sugesti Imajinasi Dengan Media Videoklip Lagu Tahun 2018**. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa pada tes awal sebesar 60,1% kemudian pada siklus I meningkat 73,1% dan pada siklus II meningkat sebesar 82,3% memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Auntiya Erlista dengan penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti dan media yang digunakan sedangkan persamaannya terletak pada metode yang digunakan.

Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh **Khoirul Anwar** dengan judul **Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Metode Sugesti Imajinasi Siswa Kelas IV SD N 1 Sumbergede Kecamatan Sekampung Tahun 2019**. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan

menulis deskripsi pada siswa menggunakan metode sugesti imajinasi hal ini dilihat dari rata-rata presentase hasil belajar keterampilan menulis pada siklus I sebesar 77,78% dan pada siklus II sebesar 83,33% atau mengalami peningkatan sebesar 5,55%. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Anwar dan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek dan subjek penelitian. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan media pendukung dalam pelaksanaan berbeda dengan Khoirul Anwar yang tidak menggunakan media pendukung di dalam penerapan metode sugesti imajinasi

