

BAB 2 TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berdasarkan

Kurikulum Merdeka di Kelas VII

Pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini berdasar pada kurikulum merdeka. Salah satu materi ajar bahasa Indonesia yang dipelajari pada semester ganjil awal adalah pembelajaran teks cerita fantasi. Penelitian yang dilakukan oleh penulis berupa pembelajaran teks cerita fantasi dalam menulis teks cerita fantasi. Berdasarkan hal tersebut penulis akan memaparkan beberapa aspek yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan di antaranya sebagai berikut.

2.1.1.1 Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran merupakan istilah baru dalam Kurikulum Merdeka yang setara dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Kurikulum 2013. Dalam permendikbud Nomor 12 Tahun 2024 BAB I Pasal 1 dijelaskan, “Capaian Pembelajaran adalah Kompetensi pembelajaran yang harus dicapai Peserta Didik di akhir setiap fase”. Mengacu pada peraturan Kemendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 BAB II Pasal 9, “Capaian Pembelajaran pada Fase D untuk kelas VII sampai dengan kelas IX pada sekolah menengah pertama, madrasah tsanawiyah, program paket B, atau bentuk lain yang sederajat.” Sehingga diketahui, berdasarkan peraturan tersebut kelas VII SMP termasuk ke dalam fase D.

Tabel 2.1. Fase Capaian Pembelajaran

Fase	Capaian Pembelajaran
Fase D	Pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akdemis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan. Peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan

	lebih terstruktur dan menulis tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya. Peserta didik mengembangkan kompetensi diri melalui pajanan berbagai teks untuk penguatan karakter.
--	---

Capaian pembelajaran pada fase D terdiri dari empat elemen kebahasaan, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, menulis, serta berbicara dan mempresentasikan. Capaian pembelajaran berdasarkan elemen yang penulis teliti adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2. Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan menggunakan kosakata secara kreatif.

Uraian capaian pembelajaran pada elemen menulis menegaskan bahwa peserta didik diharapkan mampu menuangkan gagasan, pikiran, dan imajinasi secara kreatif dengan menggunakan kosakata yang tepat dan variatif. Elemen ini menjadi landasan teoretis penelitian karena metode sugesti imajinasi berbantuan media film pendek dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan ide cerita, menyusun alur, dan mengekspresikan imajinasi ke dalam bentuk tulisan sesuai dengan tuntutan kompetensi menulis dalam Kurikulum Merdeka.

2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan pembelajaran menjadi kompetensi yang diharapkan mampu dicapai peserta didik di akhir pembelajaran. Berikut ini adalah tujuan pembelajaran pada

elemen menulis dalam materi teks cerita fantasi di kelas VII SMP Negeri 16 Tasikmalaya.

Tabel 2.3. Tujuan Pembelajaran

Elemen	Tujuan Pembelajaran
Menulis	Peserta didik mampu menuliskan pengalaman dan/atau imajinasi dalam bentuk cerita fantasi menggunakan kata-kata sendiri.

Tujuan pembelajaran pada elemen menulis dalam materi teks cerita fantasi di kelas VII SMP Negeri 16 Tasikmalaya adalah peserta didik Peserta didik mampu mengungkapkan pengalaman nyata maupun hasil imajinasi mereka ke dalam bentuk cerita fantasi secara tertulis dengan menggunakan bahasa dan kata-kata sendiri.

2.1.1.3 Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)

Sebagaimana tujuan pembelajaran, terdapat beberapa indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut indikator-indikator tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

- 1) Peserta didik mampu menulis teks cerita fantasi yang memuat unsur tema sesuai dengan isi cerita.
- 2) Peserta didik mampu menulis teks cerita fantasi yang memuat unsur alur sesuai dengan isi cerita.
- 3) Peserta didik mampu menulis teks cerita fantasi yang memuat unsur latar sesuai dengan isi cerita.
- 4) Peserta didik mampu menulis teks cerita fantasi yang memuat unsur tokoh sesuai dengan isi cerita.
- 5) Peserta didik mampu menulis teks cerita fantasi yang memuat unsur penokohan sesuai dengan isi cerita.
- 6) Peserta didik mampu menulis teks cerita fantasi yang memuat unsur sudut pandang sesuai dengan isi cerita.
- 7) Peserta didik mampu menulis teks cerita fantasi yang memuat unsur amanat sesuai dengan isi cerita.

2.1.2 Hakikat Teks Cerita Fantasi

2.1.2.1 Pengertian Teks Cerita Fantasi

Teks cerita fantasi merupakan teks cerita yang bersifat khayalan dan imajinasi pengarang. Mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (*KBBI*) Edisi V didefinisikan bahwa fantasi adalah gambar (bayangan) dalam angan-angan; khayalan. Selanjutnya Nurgiyantoro (2018:295) mengemukakan “cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita.”. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa unsur imajinasi menjadi ciri utama dalam teks cerita fantasi.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Harsiati dkk (2017: 44) menekankan bahwa cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas peserta didik. Dari sudut pandang yang berbeda, Astuti (2017: 3) menjelaskan bahwa cerita imajinasi merupakan bagian dari cerita narasi. Cerita imajinasi merupakan sebuah karya tulis yang dibangun dengan menggunakan alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan khayalan semata. Lalu penjelasan tersebut diperkuat oleh Kosasih dan Kurniawan (2020: 241) yang menjelaskan bahwa cerita fantasi merupakan cerita yang sepenuhnya dikembangkan berdasarkan khayalan, fantasi, atau imajinasi.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian teks cerita fantasi dapat disimpulkan bahwa teks cerita fantasi merupakan teks cerita yang terjadi di dalam dunia khayal, imajinasi atau angan-angan pengarang saja sehingga teks tersebut sulit untuk diuji kebenarannya. Teks cerita fantasi dalam teks bahasa Indonesia melatih daya kreativitas dan imajinasi peserta didik.

2.1.2.2 Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi

Unsur-unsur teks cerita fantasi merupakan bagian dari teks yang memiliki peran sebagai unsur pembangun sebuah cerita fantasi. Unsur-unsur cerita fantasi terbagi ke dalam tema, alur, latar, tokoh, penokohan, sudut pandang, dan amanat. Berikut penulis jabarkan unsur-unsur cerita fantasi, antara lain:

1) Tema

Tema adalah gagasan dasar umum yang menompang sebuah karya sastra yang terkandung di dalam teks sebagai bentuk semantik dan menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan. Menurut Novita (2020: 56) Tema merupakan sebuah gagasan utama yang diungkapkan oleh pengarang dalam sebuah cerita.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Riswandi (2021: 79) yang menyatakan bahwa tema adalah ide/gagasan yang ingin disampaikan pengarang dalam ceritanya. Senada dengan pandangan sebelumnya, Masyir (2024: 14) menjelaskan tema merupakan inti atau ide dasar sebuah cerita.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tema merupakan masalah yang diangkat dalam cerita. Tema merupakan bagian keseluruhan dalam cerita.

2) Alur

Alur merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita yang tersusun secara sebab akibat dan membentuk struktur cerita yang utuh. Penyajian alur dapat dilakukan secara berurutan dari awal hingga akhir yang disebut alur maju, secara terbalik yang disebut alur mundur, atau secara gabungan antara maju dan mundur yang disebut alur campuran. Dengan demikian, alur berfungsi sebagai kerangka penggerak cerita agar peristiwa tersaji runtut dan mudah dipahami pembaca. Astuti (2017: 15-16) menjelaskan;

Alur merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita. Alur yang lengkap dimulai dari orientasi (pengenalan latar terjadinya, tokoh, watak tokoh), muncul masalah (konflik), masalah memuncak (klimaks), dan penyelesaian/resolusi. Bagian awal sering juga disebut bagian pengenalan (orientasi), fungsinya adalah mengantarkan cerita. Pada bagian ini dikenalkan latar cerita, tokoh, dan watak-wataknya). Bagian tengah merupakan rangkaian peristiwa mulai munculnya konflik hingga bagian klimaks atau inti cerita. Hal ini ditandai saat masalah utama diceritakan. Bagian akhir menjawab masalah utama yang dikemas dalam bentuk rangkaian peristiwa. Bagian akhir juga berisi kesimpulan dan penutup cerita. Jika cerita disajikan dengan alur seperti di atas secara berurutan dimulai dari tahap pengenalan, munculnya konflik, klimaks, dan resolusi atau penyelesaian, maka alur yang digunakan adalah alur maju. Selain alur maju, terdapat alur mundur dan alur campuran. Alur mundur jika cerita dimulai dari resolusi/penyelesaian, klimaks, konflik dan pengenalan. Sedangkan alur campuran adalah alur cerita yang bisa disebut

alur maju- mundur adalah alur yang diawali dengan klimaks, kemudian menceritakan masa lampau, dan dilanjutkan hingga tahap penyelesaian. Pada saat menceritakan masa lampau, tokoh dalam cerita dikenalkan sehingga saat cerita satu belum selesai, kembali ke awal cerita untuk memperkenalkan tokoh lainnya. Begitu seterusnya hingga terkesan bolak balik penceritaannya.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa alur tidak hanya berfungsi sebagai rangkaian peristiwa, tetapi juga sebagai penghubung logis antarkeadaan dalam cerita. Sejalan dengan pendapat tersebut, Riswandi (2021: 74) menjelaskan alur adalah rangkaian peristiwa yang sering berkaitan karena hubungan sebab akibat. Kosasih dan Restuti (2016: 24) juga menjelaskan bahwa alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Di dalam alur, terdapat rangkaian peristiwa. Secara umum, jalan cerita terbagi ke dalam bagian-bagian berikut.

a) Pengenalan situasi cerita

Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan, dan hubungan antartokoh.

b) Pengungkapan peristiwa

Dalam bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.

c) Menuju pada adanya konflik

Terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

d) Puncak konflik

Bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Inilah bagian cerita paling besar dan mendebarkan. Pada bagian ini pula ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya, misalnya, apakah dia berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.

e) Penyelesaian

Sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa alur merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi dari awal cerita hingga berakhirnya cerita. Rangkaian peristiwa cerita dimulai dari pengenalan, konflik, komplikasi, dan penyelesaian. Berikut contoh penggalan alur yang terdapat dalam teks cerita fantasi.

Namun di suatu hari yang cerah, tiba-tiba seorang laki-laki gagah menghampiri rumah Max. laki-laki itu menghancurkan rumah dan mencuri barang. Max tidak dapat berlutut di depan laki-laki jahat tersebut. Max hanya menangis

keadaannya, rumah yang sudah hancur serta merpatinya yang sudah terbunuh.

3) Latar

Latar merupakan unsur cerita yang menunjukkan tempat, waktu, suasana, dan kondisi sosial saat peristiwa berlangsung. Dengan demikian, latar berfungsi memperjelas situasi cerita dan membantu pembaca memahami konteks peristiwa secara utuh.

Menurut Kosasih dan Restuti (2016: 25) latar adalah tempat, waktu dan suasana ketika peristiwa dalam cerita berlangsung. Untuk memperjelas klasifikasi latar dalam cerita, Astuti (2017: 8-9) menyebutkan latar terdiri atas latar tempat, latar waktu, dan latar suasana.

Pembagian tersebut kemudian terperinci oleh Riswandi (2021: 75) yang menjelaskan bahwa latar dalam cerita diklasifikasikan sebagai berikut.

- a. Latar tempat, yaitu latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa cerita, baik itu nama kota, jalan gedung, rumah, dll.
- b. Latar waktu, yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita, apakah berupa penanggalan penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi, siang, sore, dll.
- c. Latar sosial, yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai/norma, dan sejenisnya yang ada ditempat peristiwa cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa latar dalam cerita dibagi menjadi latar tempat, latar waktu dan latar suasana. Berikut contoh penggalan latar yang terdapat dalam teks cerita fantasi.

1. Latar tempat: *tinggal bersama di sebuah desa.*
2. Latar waktu: *Namun di suatu hari yang cerah,*
3. Latar suasana: *Max hanya menangisi keadaannya*

4) Tokoh

Tokoh merupakan pelaku atau peran yang terlibat dalam jalannya cerita dan tidak selalu berwujud manusia.

Astuti (2017: 8-9) menjelaskan tokoh adalah peran yang ada dalam cerita. Pandangan tersebut diperkuat oleh Rachmat (2019: 34) yang mengungkapkan tokoh merupakan orang-orang yang terlibat di dalam cerita tersebut.

Berdasarkan peran yang dimiliki dalam cerita, tokoh dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis tokoh, yaitu protagonis, antagonis, dan tritagonis.

- a) Protagonis adalah tokoh utama dalam cerita. Protagonis biasanya berwatak baik.
- b) Antagonis adalah tokoh yang biasanya berperan sebagai tokoh yang menentang atau terlibat konflik dengan tokoh utama. Antagonis juga biasanya menjadi tokoh jahat atau penyebab timbulnya konflik.
- c) Tritagonis adalah tokoh yang membantu atau menjadi penengah konflik anatar tokoh antagonis dan tokoh protagonis. Tokoh ini biasanya memiliki sifat bijaksana dan penolong.

Selanjutnya menurut Riswandi (2021: 72) tokoh adalah pelaku cerita. Tokoh ini tidak selalu berwujud manusia, tergantung pada siapa yang diceritakannya itu dalam cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa tokoh merupakan orang yang terlibat di dalam cerita dan memiliki peran yang berbeda satu sama lain. Berikut contoh penggalan tokoh yang terdapat dalam teks cerita fantasi.

Max memberi merpatinya minum dan memandikannya dengan air tersebut.

5) Penokohan

Penokohan adalah cara pengarang menampilkan dan menggambarkan watak atau karakter tokoh dalam cerita.

Menurut Kosasih dan Restuti (2016: 24-25) penokohan merupakan teknik yang digunakan pengarang untuk melukiskan watak para tokoh dalam cerita. Penggambaran karakter tersebut dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti penjelasan secara langsung, deskripsi fisik, tingkah laku tokoh, penggunaan bahasa atau dialog tokoh, serta latar atau lingkungan kehidupan tokoh. Pendapat tersebut diperkuat oleh Astuti (2017: 8-9) yang menjelaskan bahwa penokohan merupakan gambaran sifat atau karakter yang dimiliki oleh seorang tokoh dalam cerita. Setiap tokoh mempunyai watak yang berbeda-beda, yang dapat diketahui melalui penjelasan langsung dari pengarang, percakapan antartokoh, maupun pemahaman pembaca setelah membaca keseluruhan cerita. Pandangan yang serupa dikemukakan oleh Riswandi (2021: 72) menjelaskan bahwa penokohan adalah teknik yang digunakan pengarang untuk menghadirkan tokoh-tokoh beserta sifat dan karakter mereka di dalam cerita. Melalui penokohan, pengarang menunjukkan bagaimana tokoh ditampilkan serta bagaimana wataknya digambarkan dalam suatu cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa penokohan merupakan watak atau sifat yang ada pada diri tokoh di dalam cerita. Berikut contoh penggalan penokohan dalam teks cerita fantasi.

Max merupakan seorang anak laki-laki yang kesepian sejak lahir.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara atau posisi pengarang dalam menyampaikan cerita kepada pembaca, yang ditunjukkan melalui penggunaan kata ganti tertentu

Astuti (2017: 8-9) menjelaskan sudut pandang merupakan gaya penceritaan pengarang dalam menyampaikan ceritanya. Sudut pandang yang digunakan oleh pengarang bisa sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Sudut pandang orang pertama ditandai dengan penggunaan kata ganti orang pertama seperti *aku*, *saya*, *beta*, dan sebagainya. Sedangkan sudut pandang orang ketiga yaitu pengarang menggunakan kata ganti orang ketiga seperti *dia*, *ia*, *mereka*, dan menyebut nama tokoh.

Untuk melengkapi penjelasan tersebut, Kosasih dan Restuti (2016: 25) mengemukakan bahwa sudut pandang (*point of view*) merupakan kedudukan atau cara pengarang dalam menyampaikan dan mengisahkan suatu cerita kepada pembaca:

- a) Pengarang terlibat langsung dalam cerita dengan menggunakan sudut pandang orang pertama, baik sebagai tokoh utama maupun sebagai tokoh pendukung.
- b) Pengarang bertindak sebagai orang ketiga yang menceritakan kisah, baik sebagai narator yang serba mengetahui maupun sebagai pengamat.

Konsep tersebut kemudian diperdalam oleh Riswandi (2021: 78) yang menjelaskan,

Kehadiran penceritaan atau sering disebut juga sudut pandang (*point of view*). Dalam karya sastra terdapat beberapa cara pengarang memosisikan dirinya dalam teks, yakni sebagai pencerita intern dan pencerita ekstern. Pencerita intern adalah pencerita yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah dengan memakai kata ganti *aku*. Sedangkan pencerita ekstern bersifat sebaliknya, ia tidak hadir dalam teks (berada di luar teks) dan menyebut tokoh-tokoh dengan kata ganti orang ketiga atau menyebut nama.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa sudut pandang merupakan posisi pengarang dalam menempatkan dirinya di dalam sebuah cerita. Berikut contoh penggalan sudut pandang dalam teks cerita fantasi.

Namun keajaiban akhirnya datang, merpati tersebut berubah menjadi seorang

wanita. Ternyata ia merupakan ibu kandung Max yang telah disihir oleh penyihir selama ini.

7) Amanat

Amanat adalah pesan moral atau nilai kehidupan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita, yang umumnya tersirat dalam keseluruhan isi cerita dan dapat dipahami setelah membaca cerita secara utuh.

Astuti (2017: 8-9) menjelaskan amanat merupakan pesan atau nilai yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang ditulis. Pendapat tersebut diperkuat oleh Harsiati dkk (2017: 50) yang berpendapat bahwa amanat adalah unsur dalam cerita yang berisi pesan yang ingin disampaikan pengarang. Amanat berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan yang dapat dipetik atau disimpulkan dari keseluruhan isi cerita. Pandangan yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh Rachmat (2019: 34) yang menegaskan bahwa amanat merupakan pesan moral atau pelajaran yang dapat diambil dari sebuah cerita. Pesan tersebut umumnya disampaikan secara tidak langsung dan bergantung pada penafsiran pembaca terhadap isi cerita.

Penjelasan tersebut selaras dengan pendapat Kosasih dan Restuti (2016: 25), amanat adalah pesan atau ajaran moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya. Seperti pada jenis cerita lainnya, amanat dalam cerita imajinatif biasanya tidak disampaikan secara langsung, melainkan tersembunyi dalam keseluruhan isi cerita. Oleh sebab itu, untuk memahami amanat tersebut, pembaca perlu membaca cerita secara utuh hingga selesai, tidak cukup hanya beberapa paragraf saja.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa amanat merupakan pesan yang terkandung di dalam cerita dan dapat diambil nilai positifnya.

Penulis sajikan contoh teks cerita fantasi.

Ibu Merpati

Max merupakan seorang anak laki-laki yang kesepian sejak lahir. Tidak ada anggota keluarga lain yang menemaninya, bahkan ayah dan ibu. Sejak kecil, Max hanya ditemani oleh seekor burung merpati berwarna putih dan tinggal bersama di sebuah desa. Max sudah menerima kehidupannya yang sepi itu, ia berpikir semua akan baik-baik aja selama merpati masih menemaninya.

Namun di suatu hari yang cerah, tiba-tiba seorang laki-laki gagah menghampiri rumah Max. laki-laki itu menghancurkan rumah dan mencuri barang. Max tidak dapat berkutik di depan laki-laki jahat tersebut. Max hanya menangisi keadaannya, rumah yang sudah hancur serta merpatinya yang sudah terbunuh.

Kepergian merpatinya membuat Max putus asa. Namun, Max berpikir mungkin saja ada keajaiban jika ia mencari mata air ajaib yang sudah sering dibicarakan oleh orang-orang. Katanya air ajaib tersebut dapat menyembuhkan sakit dan membangkitkan yang mati. Akhirnya Max berjalan mencari mata air tersebut selama 3 hari. Mata air tersebut terletak di bawah kaki gunung. Max memberi merpatinya minum dan memandikannya dengan air tersebut. Namun keajaiban akhirnya datang, merpati tersebut berubah menjadi seorang wanita. Ternyata ia merupakan ibu kandung Max yang telah disihir oleh penyihir selama ini.

2.1.2.3 Hakikat dan Tahapan Pembelajaran Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam menyampaikan ide, gagasan, maupun informasi kepada orang lain. Dalman (2016: 3) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Penjelasan tersebut diperkuat oleh Helaluddin dan Awalludin (2020: 1) yang menjelaskan bahwa menulis merupakan jenis keterampilan produktif. Artinya kemampuan menulis seseorang dapat dikembangkan dengan baik apabila selalu diasah dan dilatih.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan menjadi sarana komunikasi untuk menyampaikan gagasan, informasi, maupun pesan kepada orang

lain melalui bahasa tulis. Kemampuan menulis tidak muncul secara instan, melainkan perlu dikembangkan melalui latihan dan pembiasaan secara terus-menerus agar seseorang mampu menghasilkan tulisan yang baik, jelas, dan efektif.

Terdapat 3 tahapan yang harus ditempuh penulis untuk membuat tulisan yang berkualitas, yaitu:

1) Tahap Awal (Pramenulis)

Tahap pramenulis merupakan tahap awal dalam proses penulisan yang berfungsi sebagai dasar bagi keseluruhan kegiatan menulis. Pada tahap ini, penulis belum menyusun kalimat atau mengembangkan isi tulisan, tetapi lebih berfokus pada kegiatan perencanaan, seperti menentukan topik, menetapkan tujuan penulisan, serta mengumpulkan informasi dan bahan yang akan digunakan dalam penulisan. Dalman (2016:15) mengungkapkan bahwa, tahap pramenulis adalah ketika pembelajar menyiapkan diri, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengolah informasi, menarik tafsiran dan inferensi terhadap realitas yang dihadapinya, berdiskusi, membaca, mengamati, dan lain-lain yang memperkaya masukan kognitifnya yang akan diproses selanjutnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahap pramenulis merupakan tahap awal yang menjadi landasan penting dalam menghasilkan tulisan yang berkualitas. Tahap ini meliputi berbagai kegiatan perencanaan, seperti mengumpulkan informasi melalui observasi, diskusi, maupun membaca, menentukan dan membatasi topik agar pembahasan tetap terarah, serta menyusun kerangka karangan (*outline*) sebagai pedoman dalam proses penulisan.

2) Tahap Menulis

Tahap menulis atau penyusunan draf merupakan proses pelaksanaan dari seluruh perencanaan yang telah dilakukan pada tahap pramenulis. Pada tahap ini, ide, informasi, dan kerangka karangan yang telah disiapkan mulai dikembangkan menjadi sebuah tulisan yang utuh. Fokus utama penulis adalah menuangkan serta mengembangkan gagasan secara runtut dan mengalir, tanpa terlalu memusatkan perhatian pada kesalahan-kesalahan teknis yang

bersifat kecil. Dalman (2016:18) mengungkapkan, setelah fase persiapan tuntas, penulis mulai mengembangkan setiap butir ide yang tertera dalam kerangka karangan secara sistematis, dengan memanfaatkan seluruh bahan atau informasi yang telah diseleksi dan dikumpulkan pada tahap observasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahap menulis atau penyusunan draf merupakan tahap pelaksanaan dari hasil perencanaan yang telah dilakukan pada fase pramenulis. Pada tahap ini, penulis mulai mengembangkan ide, informasi, dan kerangka karangan menjadi sebuah tulisan yang utuh, sistematis, dan runtut dengan memanfaatkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Fokus utama pada tahap ini adalah menuangkan gagasan secara bebas dan berkesinambungan, sedangkan penyempurnaan terhadap kesalahan teknis dilakukan pada tahap berikutnya.

3) Tahap Pascamenulis

Tahap pascamenulis merupakan tahap akhir dalam proses penulisan yang bertujuan untuk menyempurnakan draf yang telah disusun. Pada tahap ini, penulis melakukan kegiatan revisi dan penyuntingan (*editing*) guna memastikan bahwa isi tulisan telah sesuai dengan tujuan penulisan serta memenuhi kaidah bahasa yang baik dan benar. Dalman (2016:19) mengungkapkan bahwa Tahap ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram yang kita hasilkan. Kegiatannya terdiri atas penyuntingan dan perbaikan (revisi).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahap pascamenulis merupakan tahap akhir dalam proses penulisan yang berfokus pada penyempurnaan hasil tulisan. Pada tahap ini, penulis melakukan revisi dan penyuntingan terhadap draf yang telah disusun untuk memperbaiki isi, struktur, serta penggunaan bahasa, sehingga tulisan menjadi lebih jelas, sistematis, dan sesuai dengan tujuan penulisan serta kaidah kebahasaan yang berlaku.

2.1.3 Hakikat Menulis Teks Cerita Fantasi

Menulis teks cerita fantasi merupakan kegiatan menuangkan gagasan dan imajinasi ke dalam bentuk cerita yang mengandung unsur khayalan. Kegiatan ini menuntut kemampuan peserta didik untuk mengembangkan ide secara kreatif dengan tetap memperhatikan struktur dan unsur pembangun cerita.

Harsiati, Trianto, dan Kosasih (2017:50) menjelaskan bahwa cerita fantasi merupakan cerita yang dikembangkan berdasarkan daya khayal, imajinasi, serta kreativitas penulis dalam menciptakan berbagai peristiwa yang tidak selalu ditemukan dalam kehidupan nyata. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan menulis cerita fantasi erat kaitannya dengan kemampuan mengembangkan imajinasi menjadi sebuah rangkaian cerita yang utuh.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Astuti (2017:3) mengemukakan bahwa cerita imajinasi merupakan cerita naratif yang dikembangkan melalui daya khayal penulis sehingga menghasilkan berbagai peristiwa, tokoh, dan latar yang bersifat imajinatif. Dalam proses penulisannya, penulis dituntut mampu mengembangkan ide kreatif agar cerita yang dihasilkan menarik untuk dibaca.

Pandangan tersebut diperkuat oleh Kosasih dan Kurniawan (2020:241) yang menyatakan bahwa cerita fantasi merupakan cerita yang sepenuhnya dikembangkan berdasarkan fantasi dan imajinasi pengarang. Oleh karena itu, kegiatan menulis cerita fantasi tidak hanya memerlukan penguasaan bahasa, tetapi juga kemampuan mengembangkan kreativitas dalam menciptakan dunia cerita yang berbeda dari realitas.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis teks cerita fantasi merupakan kegiatan menuangkan gagasan, kreativitas, dan daya imajinasi ke dalam bentuk cerita yang mengandung unsur khayalan dengan memperhatikan struktur, unsur intrinsik, dan kaidah kebahasaan sehingga menghasilkan cerita yang utuh serta menarik untuk dibaca.

Langkah-langkah penerapan metode sugesti imajinasi dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi meliputi beberapa tahapan, yaitu: (a) menayangkan film pendek, (b) mencatat ide-ide yang muncul, (c) menelaah serta mengelompokkan gagasan, (d) menyusun kerangka tulisan, dan (e) mengembangkan kerangka

tersebut menjadi karangan utuh dengan memperhatikan struktur serta kaidah kebahasaan.

2.1.4 Hakikat Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi

2.1.4.1 Pengertian Metode Pembelajaran Sugesti Imajinasi

Metode pembelajaran merupakan langkah atau cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan metode yang sesuai sehingga materi dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Keefektifan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketepatan dalam menentukan dan menggunakan metode mengajar. Menurut Septiana (2019:8), "Metode pembelajaran meliputi metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, metode *study tour*, metode pengajaran beregu, metode mengajar sesama teman, metode pemecahan masalah, metode sugesti imajinasi, dan masih banyak lagi metode-metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar."

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan menulis peserta didik adalah metode sugesti imajinasi. Metode ini berakar pada pendekatan *suggestopedia* yang dikembangkan oleh George Lozanov. Berkaitan dengan hal tersebut, Marisya (2021:7) menjelaskan, "Metode *suggestopedia* diperkenalkan dan dikembangkan oleh seorang pendidik, psikoterapi, dan ahli fisika yaitu George Lozanov sekitar tahun 1978." Lozanov meyakini bahwa penerapan teknik relaksasi dan pemusatan perhatian dapat membantu peserta didik mengakses potensi bawah sadar mereka, sehingga mampu memperoleh dan menguasai jumlah kosakata yang lebih besar.

Sebagai landasan teoretis metode sugesti imajinasi, *suggestopedia* menekankan pentingnya pemberian sugesti positif dalam suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Arifa dan Muhammad (2022:112-113) menyatakan bahwa "*Suggestopedia* merupakan suatu metode pembelajaran yang mampu memengaruhi peserta didik dengan memperdengarkan musik klasik untuk menciptakan perasaan rileks dan menenangkan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik." Metode *suggestopedia* diterapkan untuk menciptakan suasana

belajar yang santai dengan menampilkan poster-poster berisi informasi positif dalam lingkungan ruang belajar yang nyaman dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Arifa dan Muhammad, Rio Kurniawan dan Kartini (2019:35) menyatakan bahwa *suggestopedia* adalah metode pembelajaran yang mampu memengaruhi suasana dan hasil belajar melalui penggunaan musik latar saat proses pembelajaran, peningkatan partisipasi individu, serta pemanfaatan poster-poster yang memberikan kesan positif sekaligus menonjolkan informasi penting.

Berdasarkan pandangan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa metode *suggestopedia* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pemberian sugesti melalui penggunaan media agar peserta didik berada dalam kondisi rileks, disertai dengan pemanfaatan poster-poster motivatif yang menampilkan berbagai informasi pendukung.

Meskipun memiliki landasan yang sama, metode sugesti imajinasi memiliki karakteristik yang berbeda dengan *suggestopedia*. Jika *suggestopedia* lebih menekankan suasana belajar yang rileks melalui musik dan lingkungan belajar yang mendukung, maka metode sugesti imajinasi berfokus pada pengembangan daya khayal peserta didik sebagai sumber munculnya ide. Trimantara (2005:3) mengemukakan pengertian metode sugesti imajinasi sebagai berikut.

Metode sugesti imajinasi merupakan teknik pembelajaran menulis yang memanfaatkan sugesti melalui lagu untuk menstimulasi daya imajinasi siswa. Lagu berfungsi sebagai pembentuk suasana sugestif, pemberi rangsangan, sekaligus penghubung yang membantu siswa membayangkan atau menciptakan gambaran serta peristiwa sesuai dengan tema lagu. Respons yang diharapkan dari siswa adalah kemampuan memvisualisasikan kejadian tersebut melalui imajinasi dan logika yang dimiliki, kemudian menuangkannya kembali dalam bentuk ungkapan verbal.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa metode sugesti imajinasi tidak hanya bertujuan menciptakan suasana belajar yang kondusif, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi secara kreatif. Melalui stimulus yang diberikan, peserta didik diarahkan untuk membangun gambaran mental, menghubungkannya dengan pengalaman maupun logika yang dimiliki, kemudian menuangkannya ke dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan keseluruhan pendapat yang telah dikemukakan, penulis menyimpulkan bahwa metode sugesti imajinasi bertujuan membantu peserta didik membayangkan suatu peristiwa melalui imajinasi dan logika dari hal yang disimaknya, kemudian menuangkan kembali gambaran tersebut ke dalam bentuk karya tulis. Pandangan tersebut menegaskan bahwa metode sugesti imajinasi merupakan metode pembelajaran yang bertujuan memengaruhi peserta didik agar mampu menciptakan sesuatu. Imajinasi tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan perlu dikembangkan melalui kesadaran diri maupun bantuan dari pihak lain. Imajinasi terbentuk dari proses perenungan, pengalaman, improvisasi diri, serta kemampuan membayangkan yang dihubungkan dengan realitas. Berdasarkan keseluruhan pendapat, metode sugesti imajinasi adalah metode pembelajaran menulis yang memanfaatkan pemberian sugesti melalui media tertentu (seperti lagu, film, atau stimulus lain) untuk menciptakan suasana rileks, merangsang imajinasi, serta membantu peserta didik mengembangkan ide secara kreatif dan logis hingga dituangkan dalam bentuk tulisan. Penerapan metode sugesti imajinasi menuntut peserta didik untuk bersikap kreatif, berpikir kritis, memiliki kepekaan, dan mengasah daya pikir sehingga memudahkan mereka dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan.

2.1.4.2 Perbedaan Metode Suggestopedia dan Metode Sugesti Imajinasi

Metode *suggestopedia* dan metode sugesti imajinasi memiliki keterkaitan, namun keduanya memiliki fokus dan karakteristik yang berbeda. *Suggestopedia* yang dikembangkan oleh Georgi Lozanov menekankan pemberian sugesti positif melalui suasana belajar yang nyaman dan rileks agar hambatan psikologis peserta didik dapat diminimalkan sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif. Dalam penerapannya, metode ini umumnya memanfaatkan musik klasik sebagai media relaksasi untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif.

Sementara itu, metode Sugesti Imajinasi lebih berorientasi pada pengembangan daya imajinasi peserta didik sebagai dasar dalam menghasilkan sebuah karya tulis. Pada metode ini, pemberian sugesti dilakukan melalui stimulus

tertentu, seperti gambar, lagu, maupun film pendek, yang bertujuan membangkitkan ide dan kreativitas peserta didik. Stimulus tersebut tidak dimaksudkan sebagai sumber cerita yang harus ditiru, melainkan sebagai pemantik munculnya imajinasi yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah tulisan sesuai kreativitas masing-masing peserta didik.

Dengan demikian, perbedaan utama antara *suggestopedia* dan sugesti imajinasi terletak pada orientasi penerapannya. *suggestopedia* berfokus pada penciptaan suasana belajar yang rileks melalui sugesti positif untuk mengurangi hambatan psikologis peserta didik, sedangkan sugesti Imajinasi berfokus pada pemanfaatan stimulus yang mampu membangkitkan imajinasi peserta didik sehingga mereka dapat menemukan, mengembangkan, dan menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan.

2.1.4.3 Penerapan Metode Sugesti Imajinasi Berbantuan Media Film Pendek

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Media audio visual merupakan salah satu jenis media yang efektif karena menggabungkan unsur suara dan gambar. Dalam beberapa penelitian, disebutkan bahwa media audio visual mampu meningkatkan keterampilan belajar karena melibatkan berbagai indera peserta didik dan membuat pembelajaran lebih interaktif.

Film pendek merupakan bagian dari media audio visual yang memiliki durasi singkat namun mampu menyampaikan pesan secara efektif. Film pendek biasanya menampilkan cerita yang sederhana, padat, dan mudah dipahami sehingga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, film pendek juga dapat menyampaikan nilai moral, budaya, dan konsep pembelajaran secara lebih kontekstual. Penelitian lain menyatakan bahwa film pendek sebagai media

pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami alur cerita serta nilai yang terkandung melalui visualisasi yang menarik.

Film pendek memiliki peran penting dalam pembelajaran sebagai stimulus yang dapat merangsang daya imajinasi peserta didik. Visualisasi cerita, tokoh, dan konflik yang disajikan dalam film membantu peserta didik membangun gambaran mental yang lebih jelas. Hal ini menunjukkan bahwa film tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai alat untuk merangsang kreativitas dan daya pikir peserta didik.

Berdasarkan berbagai kajian dan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media film pendek merupakan media pembelajaran audio visual yang efektif karena mampu menyajikan informasi secara konkret, menarik, dan kontekstual. Film pendek juga berperan sebagai stimulus yang kuat dalam membangkitkan imajinasi peserta didik melalui penyajian visual dan alur cerita.

Film pendek menjadi sarana yang sangat relevan dalam konteks metode sugesti imajinasi karena mampu memberikan stimulus visual dan emosional yang membantu peserta didik mengembangkan ide, memperkaya imajinasi, serta meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, metode Sugesti Imajinasi diterapkan dengan memanfaatkan media film pendek sebagai stimulus pembelajaran. Film pendek berfungsi sebagai pemantik imajinasi peserta didik, sedangkan proses pengembangan ide hingga menjadi teks cerita fantasi dilakukan melalui tahapan menyusun kerangka cerita dan mengembangkan kerangka tersebut menjadi tulisan yang utuh. Oleh karena itu, media film pendek tidak menjadi sumber cerita yang ditulis ulang oleh peserta didik, melainkan sebagai stimulus yang memicu lahirnya gagasan baru sesuai kreativitas masing-masing peserta didik.

2.1.4.4 Langkah-Langkah Metode Sugesti Imajinasi

Metode pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu cara yang tersusun secara sistematis melalui tahapan-tahapan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, metode pembelajaran yang digunakan oleh penulis adalah metode sugesti imajinasi. Trimantara (2005:3) menyatakan bahwa

penerapan metode sugesti imajinasi dalam pembelajaran menulis terdiri atas tiga tahapan utama. Ketiga tahapan tersebut merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Tahapan-tahapan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru perlu melaksanakan tiga kegiatan prapembelajaran. Pertama, melakukan kajian terhadap materi pembelajaran. Kedua, memilih lagu yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Ketiga, menyusun rancangan pembelajaran. Penelaahan materi dilakukan agar guru benar-benar menguasai bahan ajar yang akan disampaikan di kelas. Pemilihan lagu harus disesuaikan tidak hanya dengan tema dan materi pembelajaran, tetapi juga dengan minat dan selera siswa. Sementara itu, penyusunan rancangan pembelajaran bertujuan untuk memastikan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Rancangan tersebut sebaiknya memuat perumusan materi, tujuan pembelajaran, pendekatan, metode, media, serta evaluasi yang akan digunakan.

2) Pelaksanaan

Keberhasilan kegiatan pada tahap pertama akan terlihat pada tahap kedua, yaitu tahap pelaksanaan. Berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya, proses pembelajaran menulis dengan menggunakan metode sugesti imajinasi dilaksanakan melalui enam langkah. Berikut penjelasan mengenai keenam langkah tersebut.

a. Tes Awal/*Pre-test*

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, khususnya yang berkaitan dengan keterampilan menulis, guru perlu memberikan tes awal (*pre-test*). Bentuk soal *pre-test* sebaiknya berupa tugas menulis karangan atau teks. Jenis serta tema tulisan harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Penyampaian tujuan pembelajaran

Siswa perlu memahami tujuan pembelajaran yang akan ditempuh serta kompetensi dasar yang harus dikuasai setelah proses pembelajaran berlangsung. Dengan mengetahui tujuan tersebut, diharapkan siswa dapat lebih siap dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Apersepsi

Prinsip dasar apersepsi adalah menjelaskan keterkaitan antara materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan disampaikan. Melalui kegiatan ini, ingatan siswa terhadap materi prasyarat yang perlu dikuasai dalam pembelajaran menulis dapat diaktifkan kembali.

d. Penjelasan praktik pembelajaran dengan media lagu

Guru menyampaikan kepada siswa lima kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. Kegiatan tersebut meliputi: (a) pemutaran lagu, (b) menuliskan gagasan yang muncul selama dan setelah

mendengarkan lagu, (c) menyusun kerangka karangan, (d) mengembangkan kerangka karangan dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan, serta (e) penilaian secara kelompok.

e. Praktik pembelajaran

Guru dan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses tersebut, guru dituntut mampu berfungsi sebagai motivator sekaligus fasilitator yang efektif.

f. Pasca tes

Siswa menulis sebuah karangan setelah terlebih dahulu mendengarkan lagu. Jenis serta tema tulisan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.

3) Evaluasi

Evaluasi adalah tahap untuk mengukur kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran tertentu. Melalui tahap ini, guru dapat menilai tingkat keberhasilan serta mengidentifikasi kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, Lozanov dalam Turistiani dan Regita (2022:139-140) mengemukakan bahwa metode *suggestopedia* terdiri atas empat tahapan utama sebagai berikut.

1. Presentasi, yaitu tahap ketika siswa diberi sugesti positif dan dibuat dalam keadaan rileks sehingga mereka merasa bahwa kegiatan belajar berlangsung dengan menyenangkan.
2. Aktif konser, yaitu tahap ketika guru dan siswa bersama-sama memperkenalkan materi baru yang dibacakan dengan suara lantang, disertai alunan musik sebagai latar.
3. Pengulangan pasif, yaitu tahap ketika siswa mendengarkan musik sementara guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami dan menyerap materi yang telah dipelajari.
4. Latihan, yaitu tahap ketika siswa melakukan kegiatan penguatan, misalnya melalui permainan, untuk mengulang dan memperdalam materi yang telah dipelajari.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Silberman dalam Alwanny (2013:5-

6) menguraikan langkah-langkah yang perlu dilakukan guru dalam menerapkan metode sugesti imajinasi sebagai berikut.

1. Pendidik memperkenalkan terlebih dahulu topik yang akan dipelajari.
2. Guru mengarahkan siswa untuk memejamkan mata.
3. Dilakukan kegiatan pemanasan guna membuka dan memfokuskan pikiran.
4. Guru menyiapkan satu gambaran imajinatif untuk dikembangkan oleh siswa.
5. Diciptakan suasana hening agar siswa dapat membangun imajinasi visualnya sendiri, disertai pertanyaan-pertanyaan yang merangsang penggunaan pancaindra.

6. Siswa diarahkan untuk mengingat kembali gambaran imajinasi yang telah dibayangkan.
7. Peserta didik diminta membentuk kelompok kecil untuk saling berbagi pengalaman imajinatif yang mereka peroleh.

Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan menerapkan metode sugesti imajinasi berbantuan media film pendek yang penulis lakukan. Penulis memodifikasi penerapan pembelajaran pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu penggunaan media audiovisual film pendek.

1. Tahap Perencanaan

- a. Peserta didik dan guru melakukan diskusi mengenai teks cerita fantasi serta unsur-unsur pembangunnya.
- b. Peserta didik membaca contoh teks cerita fantasi yang bertema dan memahami penggunaan diksi yang terkandung di dalamnya.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Peserta didik berkelompok, satu kelompok terdiri dari empat atau lima orang peserta didik.
- b. Guru mempersiapkan media audio visual yang berupa film pendek bertema.
- c. Peserta didik diarahkan untuk memejamkan mata dan membuat suasana hening sehingga kondisi pembelajaran tenang dan rileks.
- d. Peserta didik diajak menyimak tayangan tersebut.
- e. Peserta didik diajak untuk berdiskusi tentang tayangan tersebut
- f. Peserta didik diajak membuat kerangka karangan menulis teks cerita fantasi sesuai dengan unsur teks cerita fantasi.
- g. Peserta didik bersama guru bertanya jawab mengenai tema dan isi cerita dari film pendek.
- h. Peserta didik menulis dengan menggunakan diksi yang sesuai dan mengandung unsur teks cerita fantasi.
- i. Peserta didik menukarkan karangannya kepada teman satu kelompok.
- j. Peserta didik saling mengoreksi apakah teks cerita fantasi tersebut sudah menggunakan pilihan kata yang sesuai dan tepat.
- k. Setelah dikoreksi, setiap peserta didik merevisi karangan dan guru mengumpulkan karya peserta didik serta memberikan penilaian terhadap

hasil karangan peserta didik.

Tahap Evaluasi

1. Guru memberikan evaluasi terhadap karangan peserta didik dan menguji peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur berhasil atau tidaknya pembelajaran.

2.1.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Metode Sugesti Imajinasi

A. Kelebihan Metode Sugesti Imajinasi

Metode sugesti imajinasi memiliki kelebihan karena mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Trimantara (2005:12) mengemukakan beberapa kelebihan dari metode sugesti imajinasi sebagai berikut.

- a) Pemilihan lagu dengan lirik yang puitis membantu siswa dalam memperoleh dan memperkaya kosakata.
- b) Sugesti yang disampaikan melalui pemutaran lagu dapat menstimulasi siswa sehingga mendorong munculnya respons yang positif.
- c) Peningkatan penguasaan kosakata, keterampilan menulis, serta imajinasi yang berkembang dengan baik berkaitan erat dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam menciptakan variasi kalimat.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa metode sugesti imajinasi tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga membantu peserta didik memperoleh stimulus yang dapat memperkaya ide dan kreativitas peserta didik. Pandangan tersebut diperkuat oleh Alwany (2013:13) yang mengungkapkan beberapa kelebihan metode sugesti imajinasi sebagai berikut.

- a) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengembangkan imajinasi sesuai dengan sugesti yang diberikan oleh guru.
- b) Metode ini memberikan peluang yang maksimal kepada siswa untuk membangun imajinasi dalam proses pembelajaran.
- c) Mampu menumbuhkan minat belajar sekaligus meningkatkan kemampuan imajinatif siswa.
- d) Membantu siswa mengembangkan cara berpikir yang kreatif dan fleksibel.

Berbagai kelebihan tersebut menunjukkan bahwa metode sugesti imajinasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Retnosari (2018: 36) mengemukakan bahwa kelebihan dari metode sugesti imajinasi adalah siswa menjadi lebih kreatif. Kekuatan metode pembelajaran ini dapat memacu kreativitas sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan metode sugesti imajinasi meliputi kemudahan bagi peserta didik dalam memperoleh gambaran ide melalui media pendukung pembelajaran, melatih kemampuan imajinasi peserta didik dalam membangun khayalan, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak menegangkan karena proses pembelajaran berlangsung secara rileks dengan bantuan media, serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Kekurangan Metode Sugesti Imajinasi

Selain memiliki kelebihan, metode sugesti imajinasi juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut ini merupakan pendapat Trimantara (2005:13) mengenai kekurangan metode sugesti imajinasi.

- a) Metode sugesti imajinasi kurang efektif diterapkan pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan menyimak rendah, karena stimulus yang diberikan secara lisan menuntut keterampilan menyimak yang baik.
- b) Metode ini sulit dilaksanakan apabila siswa bersikap pasif dan memiliki kemampuan menyimak yang rendah, sebab peserta didik dituntut aktif dalam menerima stimulus serta memberikan respons melalui simbol-simbol verbal.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan metode sugesti imajinasi sangat dipengaruhi oleh kesiapan dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain faktor peserta didik, terdapat juga kendala yang berkaitan dengan kesiapan pelaksanaan pembelajaran. Retnosari (2018: 36) mengemukakan saat penelitiannya kelemahan metode sugesti imajinasi adalah terkadang guru dan siswa kurang siap untuk terlibat dalam metode pembelajaran ini serta memerlukan waktu untuk mempersiapkannya. Sejalan dengan pendapat tersebut Anwar (2019: 27) mengemukakan bahwa penerapan metode sugesti imajinasi pada pembelajaran menulis akan sulit diterapkan jika peserta didik cenderung pasif, kurang menguasai materi. Syarat menggunakan model ini yaitu terdapat kerja sama peserta didik untuk aktif menerima rangsangan serta memberi respons verbal.

Berdasarkan pendapat tersebut, metode sugesti imajinasi memiliki kelemahan utama karena sangat bergantung pada kemampuan menyimak dan keaktifan peserta didik dan penggunaan waktu yang diperlukan. Metode ini menjadi

kurang efektif apabila diterapkan pada peserta didik yang memiliki keterampilan menyimak rendah atau cenderung pasif, karena proses pembelajaran menuntut peserta didik untuk mampu menangkap stimulus lisan secara optimal serta meresponsnya secara aktif melalui simbol-simbol verbal. Akibatnya, tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal pada kelompok peserta didik dengan karakteristik tersebut.

Kekurangan-kekurangan yang terdapat pada metode sugesti imajinasi tidak serta-merta menjadikannya sebagai metode yang tidak layak diterapkan. Penulis akan berupaya mengurangi berbagai kendala tersebut agar pelaksanaan penelitian dapat berlangsung dengan baik serta hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan setelah penerapan metode sugesti imajinasi yang didukung oleh media pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang penulis laksanakan relevan dengan penelitian skripsi berjudul “Keefektifan Metode *Picture and Picture* dan Metode Sugesti Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi pada Siswa SMP Kelas VII” karya Suci Triyan Anggraeni (UNNES, 2018) menunjukkan bahwa kedua metode tersebut dapat meningkatkan kemampuan menulis peserta didik, meskipun tingkat efektivitasnya berbeda. Penelitian ini dilakukan dengan desain eksperimen semu pada dua kelas di SMP Negeri 36 Semarang. Kelas VII A menggunakan metode *Picture and Picture*, sedangkan kelas VII B menggunakan metode Sugesti Imajinasi. Sebelum perlakuan, peserta didik mengikuti tes awal untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam menulis teks cerita fantasi, dan setelah pembelajaran, dilakukan tes akhir untuk melihat peningkatan kemampuan menulis peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kedua metode sama-sama efektif menumbuhkan kreativitas dan imajinasi peserta didik dalam menulis, namun metode *Picture and Picture* terbukti lebih unggul. Penggunaan media gambar membantu peserta didik menemukan ide, memahami alur cerita, dan menulis dengan urutan yang lebih logis. Sementara itu, metode Sugesti Imajinasi juga berdampak positif, tetapi lebih cocok untuk peserta didik yang aktif dan kreatif karena mengandalkan imajinasi melalui sugesti musik.

Perbedaan penelitian Suci Triyan Anggraeni dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada fokus kajiannya. Penelitian Suci Triyan Anggraeni membandingkan metode *Picture and Picture* dan metode Sugesti Imajinasi dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP, sedangkan penelitian yang penulis lakukan berfokus pada penerapan metode tertentu sesuai dengan variabel yang diteliti. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengulang penelitian sebelumnya, tetapi juga mengembangkan kajian mengenai efektivitas metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Adapun persamaannya, kedua penelitian sama-sama mengkaji pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada peserta didik SMP dan bertujuan meningkatkan kemampuan menulis melalui metode atau media yang dapat merangsang imajinasi, kreativitas, serta membantu peserta didik mengembangkan ide dan alur cerita secara runtut.

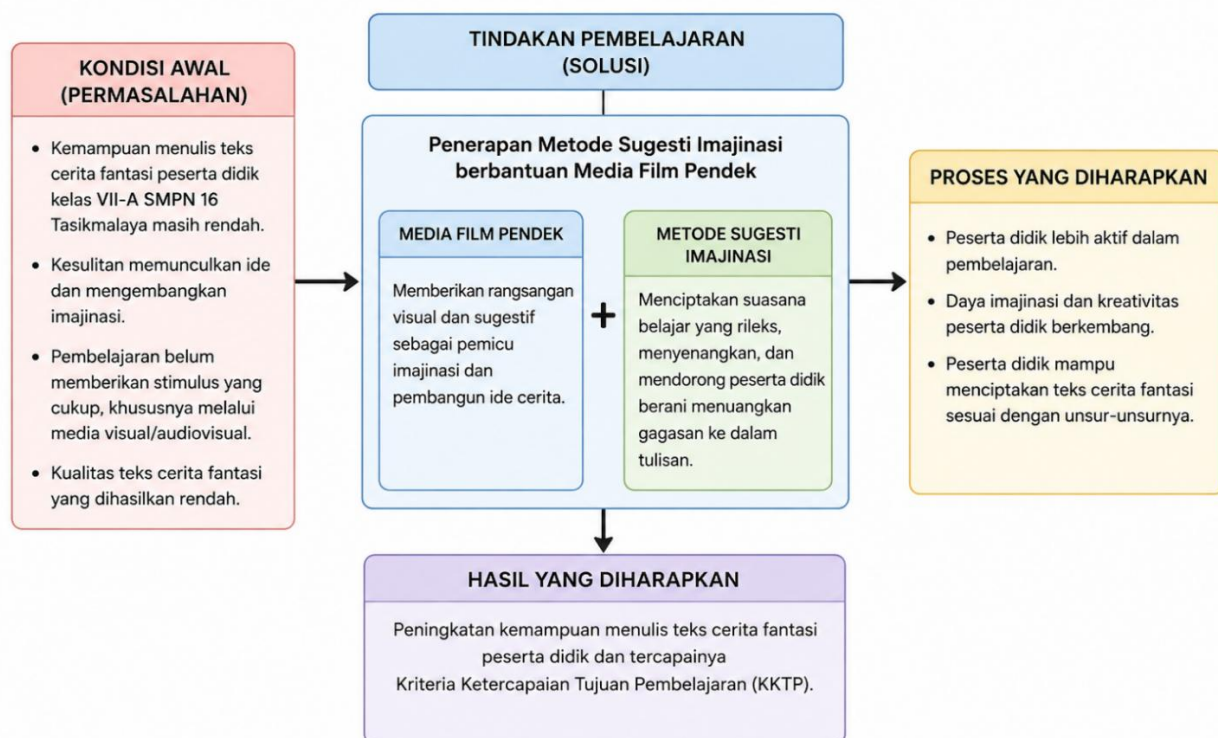
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian yang penulis lakukan memiliki keterkaitan dengan penelitian Suci Triyan Anggraeni karena sama-sama membahas pembelajaran menulis teks cerita fantasi dan penggunaan metode yang mengembangkan imajinasi peserta didik. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena berfokus pada penerapan satu metode pembelajaran tertentu yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi peserta didik kelas VII SMP.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian penulis adalah penelitian skripsi berjudul “Pengaruh Metode Sugesti-Imajinasi Berbantuan Media *Cartoon Story Maker* terhadap Kemampuan Menulis Cerpen” karya Selviana Kusumawarti Adji dan Aida Sumardi dari Universitas Muhammadiyah Jakarta membahas bagaimana metode sugesti-imajinasi yang dipadukan dengan media *Cartoon Story Maker* dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek peserta didik. Penelitian ini dilakukan karena banyak peserta didik masih kesulitan mengembangkan imajinasi dan ide dalam menulis. Dengan metode sugesti-imajinasi, peserta didik diberi dorongan untuk berpikir kreatif, sementara media *Cartoon Story Maker* membantu mereka membayangkan tokoh dan alur cerita

secara visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi metode dan media ini mampu membuat proses menulis lebih menarik dan efektif. Peserta didik menjadi lebih mudah menemukan ide, mengembangkan alur, dan menulis cerita yang lebih runtut serta kreatif. Secara keseluruhan, penggunaan metode sugesti-imajinasi berbantuan *Cartoon Story Maker* membuat pembelajaran menulis cerpen lebih menyenangkan dan meningkatkan kemampuan imajinatif peserta didik.

Persamaan penelitian Selviana Kusumawarti Adji dan Aida Sumardi dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada penggunaan metode sugesti-imajinasi untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik serta mengembangkan kreativitas dan imajinasi dalam pembelajaran menulis. Perbedaannya, penelitian tersebut memadukan metode sugesti-imajinasi dengan media *Cartoon Story Maker* dan berfokus pada kemampuan menulis cerpen, sedangkan penelitian yang penulis lakukan berbeda dalam aspek media pembelajaran, jenis teks, jenjang pendidikan, dan konteks penelitian. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menerapkan metode yang sama, tetapi juga mengembangkannya dalam konteks yang berbeda.

2.3 Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan pembelajaran yang dirumuskan dalam penelitian tindakan kelas, yang menyatakan bahwa tindakan yang direncanakan dapat memperbaiki proses dan meningkatkan hasil pembelajaran.

Menurut Abdillah dkk. (2021), hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah yang diteliti. Dalam penelitian tindakan kelas, perumusan hipotesis tindakan mencakup tindakan yang direncanakan untuk mengatasi permasalahan yang menjadi fokus penelitian.

Berdasarkan anggapan dasar tersebut, hipotesis tindakan dalam penelitian yang dilakukan penulis adalah, “Metode *Sugesti Imajinasi* berbantuan media Film Pendek dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMPN 16 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026.”