

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran menulis kreatif pada hakikatnya merupakan proses kognitif tingkat tinggi yang menuntut siswa mampu mentransformasikan pengalaman indrawi, memori, dan abstraksi konseptual ke dalam bangunan teks yang koheren serta estetik. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas VI yang menjadi fase transisi menuju penalaran operasional formal, penguasaan keterampilan ini berperan strategis dalam membentuk fondasi literasi kritis dan ekspresif. Namun, realitas empiris menunjukkan adanya paradoks yang cukup mengkhawatirkan: generasi yang tumbuh di tengah derasnya arus informasi digital justru mengalami kemunduran dalam kapasitas merangkai narasi panjang dan imajinatif. Wahyuni dan Pratama (2023) melaporkan bahwa dari 120 siswa kelas VI di wilayah Jawa Timur, lebih dari separuhnya kesulitan mengembangkan alur cerita yang logis dan deskripsi latar yang hidup, meskipun mereka tergolong aktif dalam mengonsumsi konten digital visual. Gejala ini mengindikasikan adanya kegagalan transfer pengalaman sensorik dari ranah digital ke dalam kompetensi menulis, yang jika tidak segera direspons dengan perubahan strategi pembelajaran, akan berimplikasi pada rendahnya daya saing literasi nasional di kancah global.

Jika ditelusuri dari sudut praktik pedagogis, akar persoalan tersebut bersinggungan erat dengan dominasi pendekatan pengajaran yang masih

terperangkap dalam paradigma behavioristik. Guru cenderung memandang keterampilan menulis sebagai produk akhir yang semata-mata harus memenuhi kriteria kebenaran formal, seperti ketepatan ejaan, penggunaan tanda baca, dan struktur gramatikal, tanpa memberikan porsi yang memadai bagi proses penemuan dan pengembangan gagasan. Mulyono dan Sari (2022) dalam kajiannya menegaskan bahwa tahap pramenulis yang meliputi kegiatan pengamatan, diskusi tematik, pemetaan ide, dan stimulasi sensorik nyaris tidak terintegrasi dalam rencana pelaksanaan pembelajaran di sebagian besar sekolah dasar. Siswa kerap diberi tema secara instan dan langsung diperintahkan untuk menghasilkan tulisan, tanpa diberikan kesempatan untuk menggali pengalaman personal atau membangun skemata melalui pancingan visual dan auditori. Kondisi ini menyebabkan aktivitas menulis kehilangan esensi eksploratifnya dan berubah menjadi rutinitas mekanis yang membosankan, sekaligus mematikan nalar imajinatif yang seharusnya diasah sejak dini.

Dampak lanjutan dari praktik pembelajaran yang miskin stimulasi ini tampak pada aspek psikologis dan kognitif siswa. Rasa percaya diri untuk berekspresi melalui tulisan menjadi sangat rendah, karena mereka terbiasa dikondisikan untuk takut membuat kesalahan struktural daripada didorong untuk berani menyampaikan gagasan orisinal. Akibatnya, karya tulis yang dihasilkan cenderung bersifat repetitif, dangkal secara isi, dan minim unsur gaya bahasa yang variatif. Penelitian oleh Lestari dan Fauzi (2021) mengungkapkan bahwa siswa kelas tinggi SD yang tidak terbiasa menerima stimulasi multimodal dalam pembelajaran menulis hanya mampu

menghasilkan karangan dengan rata-rata panjang 70-100 kata, dengan alur yang linier dan deskripsi tempat yang bersifat sangat umum. Kemampuan untuk membangun sudut pandang tokoh, menciptakan konflik, atau menyisipkan pesan moral secara implisit nyaris tidak berkembang. Dengan kata lain, proses berpikir asosiatif dan daya visualisasi internal siswa terhambat karena latihan yang diberikan tidak pernah menjembatani dunia konkret mereka dengan dunia simbolik bahasa tulis.

Media digital, dengan segala kekayaan fitur multimodalnya, sejatinya menyimpan potensi besar untuk menjawab tantangan tersebut, khususnya dalam memperkaya tahap pramenulis melalui sajian stimulus yang atraktif dan berulang. Video animasi, dokumentasi visual, rekaman audio, atau komik interaktif mampu menghadirkan pengalaman konkret yang dapat diamati dan dianalisis dari berbagai perspektif, sesuatu yang sulit diwujudkan oleh teks cetak konvensional. Namun demikian, pemanfaatan teknologi di ruang kelas selama ini masih bersifat instrumental dan dangkal. Handayani dan Rizki (2021) menemukan bahwa meskipun ketersediaan perangkat proyeksi di sekolah dasar mencapai angka yang cukup tinggi, lebih dari 70% guru menggunakannya hanya untuk memutar tayangan informatif yang kemudian ditindaklanjuti dengan tugas merangkum faktual, tanpa pernah merancang skenario pedagogis yang menghubungkan konten visual dengan aktivitas menulis naratif atau puitis. Media digital diperlakukan sebagai pelengkap seremonial, bukan sebagai ekosistem belajar yang mampu menggugah kepekaan indrawi, memori spasial, dan daya asosiatif siswa. Akibatnya, potensi

besar teknologi untuk membangkitkan imajinasi justru sirna oleh rutinitas pengajaran yang kaku dan tidak inovatif.

Mengacu pada konteks spesifik SD Negeri 4 Botoputih, Kecamatan Trenggalek, problematika tersebut tampak dalam bentuk yang lebih kompleks karena bersinggungan dengan kekayaan kultural dan geografis yang belum tersentuh oleh inovasi pembelajaran. Wilayah Botoputih dan sekitarnya menyimpan khazanah cerita rakyat, tradisi lisan, serta bentang alam yang khas mulai dari hamparan perbukitan, aliran sungai, hingga aktivitas agraris Masyarakat yang seyogianya menjadi bahan bakar imajinasi yang melimpah bagi siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, ditemukan fakta bahwa guru kelas VI tidak pernah mengangkat konten lokal tersebut sebagai stimulus menulis, baik dalam bentuk teks cetak apalagi dalam kemasan digital. Sumber-sumber belajar yang digunakan sepenuhnya mengacu pada buku tematik terbitan nasional yang bersifat generik dan jauh dari realitas keseharian siswa. Padahal, jika dikelola secara sistematis, dokumentasi visual tentang ritual bersih desa atau potret kehidupan peternak sapi di daerah pegunungan dapat menjadi pancingan yang sangat kuat untuk melahirkan narasi yang autentik dan bermakna.

Hasil asesmen terhadap portofolio tulisan siswa kelas VI di sekolah tersebut menunjukkan keprihatinan yang nyata. Dari 18 orang siswa, rata-rata karangan narasi bebas mereka hanya mencapai kisaran 80-120 kata, dengan kecenderungan menggunakan latar tempat yang bersifat umum seperti

"rumah", "sekolah", atau "pantai" tanpa menyebutkan ciri khas geografis tertentu yang mereka kenali sehari-hari. Minimnya detail sensorik, lemahnya koherensi antarkalimat, dan rendahnya variasi diksi menjadi bukti empiris bahwa proses berpikir visual dan asosiatif mereka tidak terasah melalui latihan yang terstruktur. Guru sendiri mengakui bahwa selama ini ia belum memiliki pengalaman ataupun panduan praktis dalam mengintegrasikan media audiovisual berbasis lingkungan setempat ke dalam rencana pembelajaran menulis, sehingga aktivitas di kelas berlangsung monoton dan kehilangan daya tarik. Perangkat digital yang tersedia, seperti proyektor dan pengeras suara, jarang dimanfaatkan secara optimal karena ketiadaan konten yang relevan dan terencana. Diskrepansi antara potensi lingkungan yang kaya dengan praktik kelas yang miskin inovasi ini menjadi sebuah ironi pedagogis yang mendesak untuk dicarikan jalan keluar.

Berangkat dari seluruh uraian di atas, tampak bahwa permasalahan pembelajaran menulis kreatif di kelas VI SD Negeri 4 Botoputih merupakan simpul dari tiga faktor utama: lemahnya stimulasi kognitif melalui media yang variatif, rendahnya keterlibatan konteks lokal sebagai sumber gagasan, dan belum adanya strategi pedagogis yang memadukan keduanya secara sistematis. Berdasarkan penelusuran kepustakaan yang mendalam, meskipun terdapat sejumlah penelitian tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa di tingkat dasar-seperti yang dilaporkan oleh Kusnadi (2020) dan Fitriani dkk. (2022)-sebagian besar masih berorientasi pada peningkatan kemampuan membaca atau penguasaan kosakata, bukan pada proses

penciptaan teks naratif. Studi-studi yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana media digital berbasis kearifan lokal digunakan untuk membangkitkan kemampuan menulis kreatif pada siswa kelas VI di kawasan pedesaan masih sangat terbatas, bahkan cenderung absen. Lebih-lebih, penelitian dengan pendekatan kualitatif yang menggali secara holistik dinamika interaksi antara guru, siswa, media, dan muatan budaya lokal dalam satu kesatuan studi kasus belum pernah dilakukan di lokasi ini. Oleh karena itu, eksplorasi mendalam terhadap praktik pemanfaatan media digital menjadi suatu keharusan akademik dan praktis

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis kreatif siswa kelas VI SD Negeri 4 Botoputih Kabupaten Trenggalek, yang mencakup tiga aspek utama, yaitu: (1) proses perencanaan pembelajaran menulis kreatif dengan media digital, meliputi pemilihan jenis media, penentuan konten digital berbasis kearifan lokal Trenggalek, serta penyusunan skenario pembelajaran yang mengintegrasikan stimulus visual atau audio ke dalam tahap pramenulis; (2) pelaksanaan pembelajaran menulis kreatif yang memanfaatkan media digital, termasuk dinamika interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan mengamati, mendiskusikan, dan merespons stimulus digital, serta proses siswa dalam mengembangkan gagasan menjadi tulisan kreatif berupa narasi, cerpen, atau puisi yang terinspirasi dari kekayaan budaya lokal; dan (3) respons siswa kelas VI terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran menulis kreatif, yang meliputi aspek motivasi,

minat, kemudahan memahami stimulus, tingkat keberanian berekspresi, serta hambatan-hambatan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran menulis kreatif dengan memanfaatkan media digital berbasis kearifan lokal di kelas VI SD Negeri 4 Botoputih Trenggalek?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menulis kreatif melalui pemanfaatan media digital, termasuk dinamika interaksi antara guru dan siswa serta proses pengembangan gagasan menjadi tulisan kreatif di kelas VI SD Negeri 4 Botoputih Trenggalek?
3. Bagaimana respons siswa kelas VI SD Negeri 4 Botoputih Trenggalek terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis kreatif, yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung?

D. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran menulis kreatif dengan memanfaatkan media digital berbasis kearifan lokal di kelas VI SD Negeri 4 Botoputih Trenggalek.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menulis kreatif melalui pemanfaatan media digital, termasuk dinamika interaksi antara guru dan

siswa serta proses pengembangan gagasan menjadi tulisan kreatif di kelas VI SD Negeri 4 Botoputih Trenggalekk.

3. Mendeskripsikan respons siswa kelas VI SD Negeri 4 Botoputih Trenggalek terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis kreatif, yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang akan terjadi selama penelitian ini berlangsung diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini dirancang untuk memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pedagogi bahasa dan teknologi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital sebagai stimulus dalam pengembangan keterampilan menulis kreatif siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini menawarkan panduan empiris tentang langkah-langkah konkret dalam merancang dan mengelola pembelajaran menulis kreatif berbasis media digital, yang selama ini masih jarang diterapkan secara sistematis di ruang kelas.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya menambah pengetahuan tentang struktur dan unsur teks narasi atau puisi, tetapi juga membentuk kebiasaan menulis secara kreatif, percaya diri, dan ekspresif.

c) Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini menghasilkan portofolio praktik baik yang dapat menjadi bahan pertimbangan strategis dalam pengembangan kurikulum muatan lokal dan kebijakan pemanfaatan teknologi di lingkungan sekolah.

F. Definisi Istilah

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang perlu untuk didefinisikan secara konseptual agar memperjelas konteks yang diteliti.

1. Media digital didefinisikan sebagai berbagai perangkat dan platform teknologi berbasis elektronik yang digunakan untuk menyimpan, memproses, dan menyajikan informasi dalam bentuk audio, video, animasi, gambar, serta teks interaktif.
2. Pembelajaran menulis kreatif dimaknai sebagai serangkaian kegiatan bimbingan terstruktur yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan gagasan, perasaan, dan imajinasinya melalui medium bahasa tulis secara orisinal dan estetis.

3. Respons siswa dimaknai sebagai reaksi atau tanggapan yang diberikan oleh siswa terhadap proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku.