

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 . Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, teknologi membawa perubahan besar di berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Media visual, khususnya gambar ilustratif digital, yang semakin mudah diakses dapat merangsang proses kognitif seperti observasi, imajinasi dan penalaran (Rahayu & Santoso, 2023). Hal ini krusial dalam mengembangkan keterampilan menulis deskripsi, terutama bagi Generasi Z dan *Alpha* yang sangat akrab dengan gawai, sehingga media digital lebih nyambung dengan dunia mereka. Namun, pemanfaatan teknologi di kelas sering kali hanya berhenti pada tahap penggunaan alat, tanpa menyentuh esensi stimulus kognitif yang mampu membangkitkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian oleh Hasanah dan Firmansyah (2024) menemukan bahwa pemanfaatan ilustrasi digital secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan daya kreatif siswa dalam menulis, melampaui efektivitas metode konvensional yang cenderung membosankan.

Salah satu materi yang diajarkan di sekolah menengah pertama adalah teks deskripsi. Teks deskripsi adalah teks untuk menggambarkan suatu objek, tempat, atau peristiwa seolah-olah pembaca dapat melihat, mendengar, dan merasakan sendiri. Menurut Hidayat dan Pratama (2022), keterampilan menulis teks deskripsi merupakan kemampuan untuk mengonstruksi gambaran spesifik mengenai objek atau suasana secara sensoris, sehingga pembaca dapat seolah-olah mengindra secara langsung apa yang dideskripsikan. Pentingnya keterampilan menulis deskripsi tidak hanya membantu siswa meningkatkan imajinasi dan kemampuan mengamati, tetapi juga melatih mereka untuk menuangkan gagasan secara sistematis, detail, dan menarik. Lestari, S., Wahyuni, T., & Nugroho, A. (2023) juga menekankan bahwa aktivitas menulis, termasuk deskripsi, berfungsi sebagai katalis untuk menstimulasi daya kreativitas, inisiatif, serta melatih kemandirian siswa dalam menghimpun informasi yang relevan dan akurat.

Meskipun gambar digital memiliki potensi besar dalam pendidikan, kenyataannya di SMP Negeri 19 Medan, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VII-1 SMP Negeri 19 Medan pada Februari 2026, ditemukan bahwa siswa kelas VII-1 memiliki hambatan serius dalam menulis teks deskripsi. Data menunjukkan bahwa lebih dari 65% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam aspek kekayaan diksi dan detail deskripsi. Siswa cenderung pasif dan mengalami *writer's block* karena tidak adanya pemantik visual yang relevan dengan dunia digital mereka. Pembelajaran yang selama ini berlangsung masih mengandalkan buku teks statis, sehingga daya imajinasi siswa tidak terstimulasi secara optimal. Jika kondisi ini dibiarkan, maka kemampuan literasi dasar siswa akan tertinggal jauh dari tuntutan Kurikulum Merdeka. Menurut Fauzi dan Syihabudin (2022), hambatan utama pengembangan keterampilan menulis sering kali berakar pada kurangnya stimulus kognitif di tahap pramenulis, di mana strategi yang kurang variatif gagal memicu imajinasi kreatif sehingga siswa kesulitan menghasilkan tulisan yang kaya akan ide. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan penelitian tindakan yang bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran. Hal ini bertujuan agar proses observasi terhadap stimulus kognitif gambar digital dapat dilakukan secara objektif dan mendalam dari dua sudut pandang profesional yang berbeda. Media yang dirancang secara inovatif tidak hanya mempermudah internalisasi konsep, tetapi juga berperan krusial dalam membantu siswa berpikir serta mengoptimalkan ekspresi kreatif mereka (Ramadhan dkk., 2024).

Peran media visual sangat penting dalam pembelajaran menulis, seperti gambar ilustrasi digital. Gambar ilustrasi digital adalah bentuk seni visual yang diciptakan menggunakan perangkat elektronik dengan tujuan artistik atau informatif. Gambar ini dapat berupa ilustrasi karakter, latar tempat, atau objek imajinatif, mampu menarik perhatian siswa dan merangsang daya pikir mereka. Dewi (2024) dalam studi terbarunya menyatakan media ilustrasi digital memiliki keunggulan pada warna dan detail yang lebih tajam dibandingkan media cetak konvensional, sehingga lebih mampu menarik perhatian dan keterlibatan emosional siswa dalam bercerita. Media ini berfungsi sebagai stimulus yang

efektif untuk merangsang imajinasi siswa dan membantu mereka mengembangkan ide-ide kreatif (Sari, D., 2021). Ilustrasi digital sebagai media pembelajaran menulis dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa.

Meskipun penelitian mengenai media gambar sudah banyak dilakukan, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang nyata. Kelemahan penelitian sebelumnya, seperti Pratama dan Syahrul (2022), menunjukkan bahwa penggunaan media gambar terbukti efektif sebagai instrumen untuk memancing ide-ide konkret serta meningkatkan minat siswa dalam menyusun teks deskripsi secara terstruktur. Ini cenderung berfokus pada media gambar konvensional/cetak yang bersifat statis dan hanya mengukur hasil akhir (aspek afektif). Apa yang belum disentuh secara teoritis adalah bagaimana mekanisme "Gambar Ilustratif Digital" secara spesifik berfungsi sebagai *cognitive trigger* yang menjembatani proses observasi visual ke dalam konstruksi bahasa tulis yang kreatif. Secara akademik, konteks SMP Negeri 19 Medan penting untuk dikaji karena mewakili karakteristik sekolah urban dengan akses teknologi yang memadai, namun belum dioptimalkan secara pedagogis untuk meningkatkan performa kognitif siswa dalam menulis.

Penelitian ini mengangkat Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2021) sebagai landasan utama. Teori ini memprediksi bahwa siswa akan belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata saja, karena otak memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara simultan. Gambar ilustratif digital dalam penelitian ini diposisikan sebagai "skema mental" yang mempermudah siswa menyusun struktur teks deskripsi yang kompleks. Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini difokuskan pada upaya perbaikan proses pembelajaran melalui penggunaan gambar ilustratif digital sebagai stimulus kognitif. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII-1 SMP Negeri 19 Medan melalui penerapan media gambar ilustratif digital, serta mendeskripsikan bagaimana media tersebut berperan sebagai *cognitive trigger* dalam mengoptimalkan kekayaan diksi dan detail tulisan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat di identifikasikan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang Statis: Penggunaan buku teks konvensional terbukti kurang mampu merangsang imajinasi dan keterlibatan emosional siswa dibandingkan dengan media digital.
2. Fenomena *Writer's Block*: Siswa cenderung pasif dan mengalami kebuntuan ide karena tidak adanya pemantik visual (*cognitive trigger*) yang relevan dengan karakteristik mereka sebagai generasi digital.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses perbaikan pembelajaran menulis teks deskripsi melalui penerapan media gambar ilustratif digital sebagai *cognitive trigger* pada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 19 Medan?
2. Apakah penggunaan media gambar ilustrasi digital dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII-1 SMPN 19 Medan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan proses perbaikan pembelajaran dan perubahan perilaku belajar siswa, dari kondisi pasif menjadi lebih aktif dan kreatif, melalui langkah-langkah sistematis penggunaan gambar ilustratif digital di setiap siklus tindakan.
2. Menganalisis peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa dengan fokus pada indikator kekayaan diksi dan ketajaman detail deskripsi melalui perbandingan capaian hasil belajar antarsiklus (Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II).

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis:

- a. Referensi Model Pembelajaran Inovatif: Menjadi landasan teoretis bagi pengembangan model pembelajaran menulis yang berbasis stimulus visual modern yang relevan dengan karakteristik kognitif siswa Generasi Z dan Alpha.
- b. Penguatan Konsep Literasi Visual: Memberikan kerangka pikir baru bahwa media visual digital bukan sekadar alat bantu (alat peraga), melainkan elemen integral dalam menstimulasi kekayaan diksi dan detail sensoris dalam teks deskripsi.
- c. Pengembangan Teori Pembelajaran Multimedia: Penelitian ini memberikan kontribusi pada penguatan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer), terutama mengenai bagaimana integrasi gambar ilustratif digital dapat berfungsi sebagai *cognitive trigger* yang efektif dalam menjembatani proses persepsi visual menuju konstruksi verbal (bahasa tulis).

1.5.2 Manfaat Praktis:

- a. Bagi siswa: Mengatasi *Writer's Block*: Membantu siswa mengatasi hambatan dalam menemukan ide awal (pemantik) sehingga proses menulis menjadi lebih mengalir dan menyenangkan.
- b. Bagi guru: Inovasi pedagogis: Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk keluar dari ketergantungan pada buku teks yang statis dan konvensional.
- c. Bagi Sekolah SMP Negeri 19 Medan: Peningkatan Mutu Literasi: Memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan capaian nilai ketuntasan minimal siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya aspek menulis.