

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Tujuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Standar kompetensi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk tingkat SMA terdiri atas dua aspek, yaitu aspek kemampuan berbahasa dan bersastra. Salah satu aspek kemampuan bersastra yang harus dikuasai siswa yaitu menulis naskah drama.

Menurut Hasanuddin (1996: 4), drama adalah karya yang memiliki dua dimensi karakteristik, yaitu dimensi sastra dan dimensi pertunjukan. Mulyana (1998: 144) mengatakan bahwa orang yang menganggap drama sebagai karya sastra akan memumpunkan perhatiannya pada teks drama yang merupakan wujud seni bahasa tulis. Sebaliknya, orang yang menganggap drama sebagai seni pertunjukan akan membuang fokus itu sebab perhatiannya harus dibagi dengan unsur lain. Hal itu disebabkan bahwa dalam seni pertunjukan naskah drama hanya salah satu unsur yang berdampingan dengan unsur gerak, suara, mimik/bunyi, dan rupa.

Sebagai sebuah genre sastra, drama memungkinkan ditulis dalam bahasa yang memikat dan mengesankan. Drama dapat ditulis oleh pengarangnya dengan mempergunakan bahasa sebagaimana sebuah sajak: penuh irama dan kaya akan

bunyi yang indah, namun sekaligus menggambarkan watak-watak manusia secara tajam (Hasanuddin 1996: 5).

Upaya untuk meningkatkan kemampuan drama khususnya dalam bentuk genre sastra bukanlah suatu pekerjaan yang mudah. Menulis sebuah teks drama diperlukan inspirasi, ide atau konsep, dan pengalaman. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan dalam penelitian Nurhasanah (2007: 84) yang berjudul “Pembelajaran Menulis Teks Drama dengan Menggunakan Teknik Transformasi Puisi pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Bandung tahun ajaran 2006/2007” yang mengatakan 33 orang atau 70,2 % siswa berpendapat bahwa menulis naskah drama itu sulit. Hal tersebut disebabkan pada saat menulis naskah drama, kebanyakan siswa merasakan kesulitan dalam menuangkan ide menjadi kata-kata dan menentukan pembagian peran. Selain itu, siswa merasakan kesulitan dalam berimajinasi, menentukan karakter masing-masing tokohnya, konflik, menyusun dialog, serta menentukan jalan cerita, dan akhir cerita.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peranan guru sangat diperlukan sebagai motivator, organisator, fasilitator, dan evaluator di dalam kelas untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam menulis naskah drama. Untuk merealisasikan hal tersebut, seorang guru memerlukan dukungan lain seperti tersedianya media.

Hamidjojo dalam Arsyad (2007: 4) mengatakan bahwa media adalah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi

yang bertujuan untuk instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Penggunaan media pendidikan merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa menguasai kompetensi dasar yang diharapkan dalam proses belajar mengajar. Susilana (2007: 10) mengemukakan konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Selain itu, Hamalik dalam Arsyad (2007: 15-16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memotivasi dan rangsangan kegiatan belajar, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Penelitian dengan memanfaatkan media dalam penulisan naskah drama pernah dilakukan oleh Luthfiah Ulfah pada tahun 2009 dengan judul “Penggunaan Media Ilustrasi Bernarasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Menulis Naskah Drama terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Bandung tahun ajaran 2008/2009”. Media ilustrasi yang digunakan peneliti yaitu dengan menyajikan beberapa gambar bertema kehidupan remaja. Rancangan yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada setiap siklus. Pada siklus ke satu, 16% kelas mendapatkan nilai minimal 75 dalam menulis cerpen. Pada siklus dua meningkat menjadi 34 % kelas mendapatkan nilai minimal 75 dalam menulis

cerpen. Siklus ke tiga 70% kelas mendapatkan nilai minimal 75 dalam menulis cerpen. Meskipun pada setiap siklus mengalami peningkatan, namun berdasarkan hasil jurnal siswa, sebagian siswa masih merasa kesulitan dalam menulis naskah drama dengan menggunakan media ilustrasi bergambar, terutama dalam menentukan penokohan, alur dan latar. Hal tersebut disebabkan gambar tidak bergerak dan tidak memunculkan ekspresi para tokohnya. Oleh karena itu, penulis menggunakan media yang berbeda dengan penelitian Ulfah yang menggunakan media gambar. Penulis memilih media visual bergerak disertai audio berupa animasi agar memudahkan siswa memahami penokohan, alur, dan latar dalam penulisan naskah drama.

Penelitian menggunakan media animasi pernah dilakukan juga oleh Anggie Anggraini pada tahun 2010 dengan judul skripsi “Penggunaan Media Animasi 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen”. Animasi 3D adalah suatu rangkaian gambar diam dengan jumlah yang banyak, bila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup bergerak. Rancangan yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada setiap siklus baik dari segi isi maupun dari segi keefektifan waktu.

Penelitian dengan menggunakan media animasi 3D baru diterapkan pada pembelajaran menulis cerpen. Oleh karena itu, penulis akan memanfaatkan media animasi pada pembelajaran menulis naskah drama. Berbeda dengan Anggie yang menggunakan animasi 3D berupa film pendek bertema remaja, pada penelitian ini penulis menggunakan animasi yang mengangkat cerita bertema budaya yang

diadaptasi dari sebuah novel berjudul “Raumanen”. Media animasi ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan ide atau gagasan mereka pada saat menulis, khususnya dalam menulis naskah drama. Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan penelitian ini dengan judul “Pembelajaran Menulis Naskah Drama dengan Menggunakan Media Animasi”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. salah satu aspek dalam bersastra yang sulit dikuasai siswa adalah menulis naskah drama;
2. siswa sulit untuk menentukan konflik, berimajinasi dan menyusun dialog, menentukan jalan cerita, akhir cerita, dan karakter masing-masing tokohnya pada saat menulis naskah drama;
3. kurangnya media yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran sastra, khususnya dalam pembelajaran menulis naskah drama.

C. Batasan Masalah Penelitian

Pembatasan masalah dalam penelitian sangat bermanfaat guna menetapkan terlebih dahulu segala sesuatu yang erat kaitannya dengan pemecahan masalah itu sendiri. Melihat identifikasi masalah yang dikaji, maka masalah yang diteliti dibatasi dalam hal pembelajaran menulis naskah drama serta pemerolehan hasil pembelajaran menulis dengan menggunakan media animasi.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menulis naskah drama sebelum menggunakan media animasi di kelas eksperimen dan media gambar di kelas pembandingan?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menulis naskah drama setelah menggunakan media animasi di kelas eksperimen dan media gambar di kelas pembandingan?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis naskah drama pada siswa yang diberi pembelajaran media animasi di kelas eksperimen dengan media gambar di kelas pembandingan?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah untuk memperoleh deskripsi tentang:

1. kemampuan siswa dalam menulis naskah drama sebelum menggunakan media animasi di kelas eksperimen dan media gambar di kelas pembandingan;
2. kemampuan siswa dalam menulis naskah drama setelah menggunakan media animasi di kelas eksperimen dan media gambar di kelas pembandingan;
3. perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam menulis naskah drama dengan menggunakan media animasi di kelas eksperimen dengan media gambar di kelas pembandingan.

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran khususnya dalam penulisan naskah drama.

2. Manfaat Bagi Guru

Manfaat bagi guru dari hasil penelitian ini adalah dapat memberikan motivasi dan pengetahuan baru bagi guru untuk dapat membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam keterampilan menulis naskah drama sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswanya.

3. Manfaat Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dari hasil penelitian ini adalah selain siswa memperoleh teori dan pemanfaatan media animasi dalam menulis naskah drama juga dapat memberikan gambaran tentang kemampuan hasil belajar mereka, sehingga mereka akan lebih termotivasi untuk memperbaikinya.

G. Hipotesis

Bertitik tolak dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penulis berhipotesis bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil tes kemampuan menulis naskah drama siswa kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media animasi dengan siswa kelas pembanding yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

H. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan salah pengertian dalam memahami judul, maka penulis perlu mendefinisikan istilah-istilah kunci yang ada dalam penelitian sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis naskah drama adalah proses belajar kreatif dalam menuangkan ide/gagasan yang ada dalam pikiran melalui bahasa tulis untuk dijadikan sebuah naskah drama. Ciri utama sebuah naskah drama adalah adanya dialog dan perintah laku/kramagung secara jelas.
2. Media pembelajaran animasi adalah salah satu media visual disertai audio yang digunakan untuk menggerakkan sesuatu (gambar atau objek) yang diam. Animasi dalam media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memperkuat motivasi, dan memberikan pemahaman atas materi yang akan diberikan.