

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses kegiatan belajar mengajar dikatakan berhasil apabila siswa dianggap telah belajar. Siswa dikatakan telah belajar apabila tujuan pembelajaran yang dirumuskan dapat dikuasai siswa. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Pengajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pengajaran keterampilan berbahasa, bukan pelajaran tentang bahasa. Keterampilan-keterampilan berbahasa yang perlu ditekankan adalah keterampilan mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis, semua keterampilan tersebut disajikan secara terpadu. (sumber: <http://etd.eprints.ums.ac.id/8784/1/A510070629.pdf>).

Rangkaian keterampilan berbahasa diawali dengan aspek mendengarkan dan membaca, kedua keterampilan tersebut termasuk ke dalam reseptif karena mendengarkan dan membaca merupakan kemampuan seseorang dalam menangkap atau menerima suatu pesan, dalam hal ini diharapkan siswa mampu atau terampil menerima sejumlah informasi dari orang lain. Sementara itu, keterampilan berbicara dan menulis termasuk ke dalam produktif. Dalam hal ini

siswa diharapkan mampu menyampaikan pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan lisan dan tertulis.

Aspek dalam pembelajaran keterampilan bahasa salah satunya keterampilan menulis, dimana siswa dilatih untuk menyampaikan berbagai pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar selama siswa menuntut ilmu di sekolah. Untuk terampil dalam menulis terdapat dua unsur yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu unsur bahasa dan nonbahasa. Unsur bahasa merupakan unsur yang berkaitan dengan aspek tata bahasa, seperti ejaan, struktur kalimat, kohesi dan koherensi, serta unsur kebahasaan yang lainnya. Sementara itu, unsur nonbahasa yang dijadikan ide atau gagasan dalam sebuah tulisan meliputi unsur di luar aspek tata bahasa, seperti pengetahuan dan pengalaman penulis.

Agar komunikasi melalui tulisan dapat seperti yang diharapkan, penulis hendaknya menuangkan gagasannya ke dalam bahasa yang tepat, teratur, dan lengkap. Namun demikian, siswa mengalami hambatan ketika diberi tugas oleh guru untuk menulis karangan. Siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, kurang menguasai tata bahasa, dan kurang mampu mengembangkan kemampuan bernalar dalam berbahasa. Kesulitan-kesulitan tersebut menyebabkan siswa tidak mampu menyampaikan pikiran dan gagasan dengan baik sehingga siswa enggan untuk menulis.

Berdasarkan observasi awal yaitu hasil wawancara terhadap guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengajar di Kelas X SMA Negeri 15 Bandung yaitu Hj. Ninin Suharti S.Pd, diketahui bahwa pembelajaran menulis masih dirasa sulit

dikarenakan kurangnya media pembelajaran. Selain itu siswa masih melakukan kesalahan dalam menentukan ejaan dan tanda baca serta belum mampu merangkai paragraf menjadi karangan yang kohesif dan koheren. Sementara itu, dalam menulis karangan argumentasi, siswa hanya mampu menyebutkan bantahan/alasan dan kurang meyakinkan pembaca secara *detail* berdasarkan ide (pendapat) dan fakta yang mendukung. Selain itu, pengetahuan siswa tentang unsur-unsur karangan argumentasi masih tertukar dengan unsur-unsur karangan lainnya seperti karangan persuasi.

Atas dasar kenyataan itu, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan inovasi. Inovasi tersebut dapat berupa pengembangan media pembelajaran, sebab penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting bagi siswa dan guru.

Sebagaimana diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai (2010: 3) bahwa, “penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan”.

Selain itu, Rumampuk (1986: 1) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain “menyediakan stimulus belajar, membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, mengaktifkan respons siswa, memberikan umpan balik pada siswa, dan menggalakan latihan yang serasi”. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut di atas, terlihat jelas bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan bertolak pada pemikiran tersebut, penulis menerapkan media dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya dalam pembelajaran menulis karangan argumentasi. Media grafis dalam bentuk komik menjadi alternatif agar siswa berkonsentrasi pada materi Bahasa dan Sastra Indonesia yang sedang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan media komik, diharapkan ingatan siswa akan lebih lama, dan mengerti terhadap materi Bahasa dan Sastra Indonesia yang diajarkan guru. Selain gambar yang menarik dari media pembelajaran yang berbentuk komik, juga terdapat sisi interaktif yang diharapkan mampu merangsang proses belajar siswa secara aktif.

Peneliti menggunakan salah satu jenis komik yaitu komik strip sebagai media pembelajaran karena berisi fakta-fakta yang dapat menguatkan penulisan karangan argumentasi. Penggunaan media komik strip diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan membantu kesulitan siswa dalam pembelajaran menulis karangan argumentasi.

Media komik banyak digunakan dalam pembelajaran menulis terutama menulis karangan narasi. Salah satunya adalah *Pembelajaran Menulis Karangan*

Narasi dengan Menggunakan Media Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas 1 SMKN 12 Bandung Tahun Ajaran 2004/2005 oleh Ai Umay Nurjanah. Penelitian tersebut membuktikan bahwa, dari dua siklus dalam penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa penggunaan media komik tepat digunakan dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Sementara itu, penggunaan media komik dalam pembelajaran menulis karangan argumentasi belum pernah digunakan, maka peneliti memanfaatkan media komik dalam pembelajaran menulis karangan argumentasi. Uraian di atas mendorong ketertarikan peneliti melakukan penelitian sekaligus upaya perbaikan yang diintegrasikan dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “*Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi dengan Menggunakan Media Komik Strip (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X SMA Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2010/2011)*” sebagai tidak lanjut untuk menjawab permasalahan tersebut di atas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menulis karangan dianggap sebagai kegiatan yang sulit.
- 2) Siswa kesulitan dalam menentukan ejaan dan tanda baca serta belum mampu merangkai paragraf menjadi karangan yang kohesif dan koheren.
- 3) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran menulis karangan argumentasi.

1.3 Batasan Penelitian

Agar hasil penelitian lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, pemaparan penelitian ini dibatasi pada deskripsi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran menulis karangan argumentasi dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2010/2011.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk perencanaan pembelajaran menulis karangan argumentasi dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 15 Bandung?
2. Bagaimanakah bentuk pelaksanaan pembelajaran menulis karangan argumentasi dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 15 Bandung?
3. Bagaimanakah hasil menulis karangan argumentasi siswa setelah mendapatkan pembelajaran menulis karangan argumentasi dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 15 Bandung?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk perencanaan guru dalam menggunakan media komik strip pada pembelajaran menulis karangan argumentasi pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 15 Bandung.
2. Mendeskripsikan bentuk pelaksanaan guru dalam menggunakan media komik strip pada pembelajaran menulis karangan argumentasi pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 15 Bandung.
3. Mendeskripsikan hasil menulis karangan argumentasi siswa setelah diterapkannya media komik strip dalam pembelajaran menulis karangan argumentasi pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 15 Bandung.

1.6 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Akademis

Manfaat dalam penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi konkret, dalam pelaksanaan belajar mengajar Bahasa dan Sastra Indonesia dengan inovasi penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu wujud nyata keseriusan dalam memberikan kemudahan pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kepada siswa.

Di samping itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pijakan untuk mendukung, memperkuat, juga melakukan pengembangan pada

penelitian lanjutan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan menulis karangan argumentasi dengan menggunakan media komik strip.

2. Manfaat Praktis

Secara langsung penelitian ini sangat bermanfaat bagi siswa dan guru. Siswa dapat lebih mudah menciptakan suatu karangan argumentasi dengan penggunaan media komik strip. Begitu pula dengan guru yang akan memiliki referensi media pembelajaran dalam menulis karangan argumentasi dengan menggunakan media komik strip, sedangkan bagi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia akan menjadi lebih kaya dengan berbagai media pembelajaran karena melewati proses dan hasil yang teruji melalui sebuah penelitian.

1.7 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006: 71). Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut. Jika siswa diberi tindakan dengan menggunakan media komik strip dalam pembelajaran menulis karangan argumentasi, maka hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis karangan argumentasi mengalami peningkatan pada tiap siklusnya.

1.8 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman yang terjadi antara penulis dengan pembaca terhadap judul penelitian yang penulis lakukan, maka penulis mendefinisikan istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menulis karangan argumentasi adalah proses atau tahap menjadikan siswa mampu menyusun sebuah tulisan yang bertujuan membuktikan suatu kebenaran disertai data atau fakta yang mendukung dengan menggunakan media komik strip.
- 2) Karangan argumentasi adalah tulisan yang bertujuan untuk membuktikan suatu kebenaran yang terkandung di dalam media komik strip sehingga pembaca meyakini kebenaran itu.
- 3) Media komik strip adalah suatu alat perantara berupa rentetan gambar yang disusun untuk menyampaikan suatu informasi.