

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran bahasa pada kurikulum 2013 tidak hanya menjadikan bahasa sebagai sarana komunikasi tetapi juga sebagai wahana mengembangkan kemampuan berpikir. Berdasarkan hal tersebut siswa diharapkan mampu mengembangkan pola pikirnya dalam menghadapi sebuah konsep dari teks. Teks pada kurikulum 2013 dijadikan sebagai dasar, asas, pangkal dan tumpuan dari sebuah kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini teks oleh Maryanto (*Kompas*, 3 April 2013) dinyatakan sebagai tulisan, lisan bahkan multimodal seperti gambar. Teks juga dapat disebut urutan teratur sejumlah kalimat yang dihasilkan dan atau ditafsirkan sebagai suatu keseluruhan yang kait-mengait. Pengertian ini mendukung pendapat bahwa teks dapat terdiri dari teks tulis dan lisan. Kim dan Gilman juga membedakan teks dengan istilah *visual text* dan *spoken text*. Jika merujuk pada keterangan yang dimaksud teks bukan hanya aksara saja, tetapi gambar, suara bahkan peristiwa nyata. Namun dalam kenyataannya teks seringkali diartikan sempit sebagai teks tulisan saja.

Teks dibentuk oleh konteks situasi penggunaan bahasa yang di dalamnya memuat register atau ragam bahasa yang melatar belakangi lahirnya teks tersebut. Dari sinilah siswa mampu mengembangkan pola pikirnya dengan jalan mengabstraksi teks tersebut menjadi konsep-konsep dan pola-pola logis. Proses abstraksi setidaknya menggunakan kedua segi kemampuan berbahasa yaitu reseptif dan produktif. Proses reseptif digunakan guna memahami kronologi peristiwa dan konteks yang terdapat pada bahan ajar yang disediakan oleh guru. Selanjutnya hasil dari proses reseptif yang berupa konteks akan dituangkan ke dalam bentuk kemampuan berbahasa produktif (menulis/berbicara). Dalam proses abstraksi cerita pendek setidaknya siswa harus menyerap konsep-konsep intrinsik maupun ekstrinsik yang terdapat dalam sebuah teks cerita pendek. Di dalamnya

harus terdapat konsep tentang tokoh, watak, latar, kronologi alur, nilai kebudayaan, nilai moral dan nilai sosial yang terkandung dalam teks cerita pendek tersebut. Keseluruhan hal ini adalah aspek-aspek yang harus diperhatikan siswa dalam kegiatan mengabstraksi cerita pendek.

Untuk memfasilitasi kegiatan abstraksi tersebut media pembelajaran berperan besar dalam efektivitas kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam proses mengabstraksi. Dewasa ini perkembangan IPTEK yang semakin maju memudahkan pengajar dalam membuat model media pembelajaran yang lebih kaya. Terlihat dari banyaknya media pembelajaran *computer-oriented* yang memang lebih mudah dan efisien tetapi tidak tepat guna ketika digunakan pada sekolah dengan ketersediaan prasarana yang minim. Oleh karena itu media pembelajaran yang *paper-oriented* masih diperlukan untuk memfasilitasi sekolah dengan ketersediaan prasarana minim.

Berdasarkan pengalaman literer dari kegiatan pembelajaran mengabstraksi teks, siswa tidak secara keseluruhan mampu mengambil konsep atau aspek penting dari sebuah teks yang disajikan. Hal ini berdampak pada hasil abstraksi siswa yang lemah dan tidak dapat disajikan secara utuh menjadi kesatuan teks ulang yang saling kait-mengait. Hal ini berdasar pada kurang mampunya siswa mengambil hal-hal yang bersifat abstrak dari teks tersebut. Ide atau gagasan dan konsep-konsep lain yang terdapat dalam sebuah teks aksara bersifat abstrak sehingga memerlukan penyelerasan ulang dengan pola pikir logis siswa. Selain itu kualitas hasil abstraksi siswa pada akhirnya akan terpatok pada penggunaan bahasa yang serupa dengan teks awal.

Selanjutnya, peneliti telah melakukan *need assesement* berupa penyebaran angket kepada 2 kelas sampel siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Cimahi pada bulan April 2014. Berdasar hasil *need assesement* pada sekolah tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kurikulum 2013 di sekolah tersebut sering kali disulitkan dengan bahan ajar yang rumit. Salah-satu diantaranya karena jumlah teks yang disajikan sangat banyak, dengan jumlah karakter yang banyak pula.

**Tono Viono, 2015**

**PENGUNAAN MEDIA KOMIKNESIA MELALUI METODE PICTURE AND PICTURE DALAM PEMBELAJARAN MENGABSTRAKSI TEKS CERITA PENDEK**

Universitas Pendidikan Indonesia | \.upi.edu perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan paparan angket tersebut didapat pula prosentase siswa yang gemar membaca komik hampir mencapai 90%. Hal ini menjadi acuan peneliti untuk menggunakan media komik sebagai media pembelajaran alternatif. Namun kendalanya adalah memilih jenis komik yang tepat guna dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Saat ini komik umum yang tersedia didominasi oleh komik manga Jepang dan beberapa komik populer lain. Sebagai prasyarat media pembelajaran, komik harus berdasar pada kompetensi dasar tertentu. Berdasar hal tersebut penelitian ini dimaksudkan membuat rancang bangun komik sebagai media pembelajaran. Komik dipilih karena menjadi bahan bacaan yang digemari oleh siswa dalam fase peralihan akhir. Selain itu komik juga memiliki wahana pengaluran yang lebih mudah dari teks lain. Pada komik terdapat panel yang fungsinya sebagai jukstaposisi. Kehadiran panel ini memudahkan pembaca dalam mengenal kejadian-kejadian dalam cerita tersebut. Menurut Peoples (1988, dalam Aqib; 2013) 75% pengetahuan yang diperoleh berdasar dari kegiatan melihat. Komik ini selanjutnya akan diberi nama Komiknesia (Komik Indonesia).

Komiknesia adalah hasil modifikasi teks cerita pendek Indonesia yang beredar di beragam media massa. Komiknesia pertama diberi judul sesuai dengan judul cerpen karya Miftah Fadhli berjudul “Bunga Ilalang” (*Jawa Pos*, 18 Desember 2011) dan komik kedua diadaptasi dari cerpen berjudul “Tanah Bodem” Karya Langgeng Prima Anggradinata. Pemilihan kedua judul tersebut berdasar pada konten cerita yang menarik dan ide cerita tidak jauh dari pengalaman siswa berumur setara sekolah menengah. Proses modifikasi tersebut menggunakan teknik alih wahana untuk mengubah wahana bahasa yang digunakan pada cerita pendek menjadi wahana gambar pada komik. Selanjutnya media tersebut akan diujikan kepada siswa sekolah menengah pada pembelajaran terkait teks cerita pendek pada kegiatan mengambil konsep-konsep yang ada pada komik tersebut.

Sebelumnya telah terdapat penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Yulianeta, Suci Sundusiah dan Halimah (2009) yang mengembangkan desain media pembelajaran komik dari cerita rakyat “*Hikayat Raja Kerang*”. Hasilnya

**Tono Viono, 2015**

**PENGUNAAN MEDIA KOMIKNESIA MELALUI METODE PICTURE AND PICTURE DALAM PEMBELAJARAN MENGABSTRAKSI TEKS CERITA PENDEK**

Universitas Pendidikan Indonesia | \.upi.edu perpustakaan.upi.edu

didapat komik transformasi “*Hikayat Raja Kerang*”. Selain itu Suci Sundusiah (2008) telah melakukan penelitian berjudul “*Respons Pembaca Anak Terhadap Cerita yang Ditransformasikan ke dalam Komik*”. Hasilnya respons tersebut dibagi ke dalam dua kategori usia: untuk anak berusia enam tahun respons yang didapat adalah tersenyum dan tertawa, bertanya atau menanggapi dengan satu kata, merespons satu peristiwa dalam cerita, merespons maksimal dua tokoh dalam satu cerita, merespons cerita dengan baik, merespons latar dengan baik, merespons tokoh baik dan buruk tetapi belum dapat menjelaskan cerita secara verbal. Untuk anak berusia tujuh tahun hasil yang didapatkan ialah: mampu membedakan kisah yang baik dan buruk, merespons spontan cerita melalui sikap visualisasi, merespons dua peristiwa dalam cerita, merespons tiga tokoh dalam cerita, merespons dengan baik latar dan nilai budaya dalam cerita.

Penelitian yang menggunakan media komik sebagai media pembelajaran juga telah dilakukan oleh Reka Yuda Mahardika (2012) dalam judul penelitian “*Keefektifan Penggunaan Komik Rama Sinta Melalui Strategi Pemetaan Pemikiran dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Berorientasi Nilai Karakter*”. Hasil yang didapat dari penelitian ini menunjukkan kemampuan menulis cerita pendek berorientasi karakter pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata sekitar 12,57. Perbedaan rata-rata nilai prates adalah 2,57 dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ .

Berbeda dari kedua penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan media komik hasil modifikasi dari teks cerita pendek yang akan diujikan ke siswa pada pembelajaran mengabstraksi teks cerita pendek. Jika pada penelitian sebelumnya komik yang digunakan merupakan transformasi dari dongeng atau hikayat, maka pada penelitian ini komik ditransformasikan dari teks cerita pendek. Komik tersebut akan mengukur kemampuan siswa dalam mengambil ide-ide yang terkandung dalam keseluruhan isi cerita pendek.

Setelah menentukan media, peneliti mencari metode pembelajaran yang cocok digunakan dengan media Komiknesia. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode “*Picture and Picture*” karena metode ini berdasar pada

**Tono Viono, 2015**

**PENGUNAAN MEDIA KOMIKNESIA MELALUI METODE PICTURE AND PICTURE DALAM PEMBELAJARAN MENGABSTRAKSI TEKS CERITA PENDEK**

Universitas Pendidikan Indonesia | \.upi.edu perpustakaan.upi.edu

modalitas gambar dan menuntut pemikiran yang sistematis dan runut. Metode ini pada akhirnya dipilih sebagai teknik dan cara dalam mengajarkan kompetensi mengabstraksi teks cerita pendek dengan menggunakan media Komiknesia. Atas dasar pemikiran tersebut peneliti menggunakan judul *“Penggunaan Metode Picture and Picture dengan Media Komiknesia dalam Pembelajaran Mengabstraksi Teks Cerita Pendek” (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap siswa kelas XI di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Cimahi)*. Peneliti sangat berharap penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan penelaahan dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi poin-poin masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran mengabstraksi cerita pendek belum maksimal sehingga diperlukan media pembelajaran yang mudah diserap oleh siswa.
2. Siswa masih mendapat kesulitan dalam kegiatan mengabstraksi teks aksara dikarenakan kuantitas wacana yang panjang.
3. Bahan ajar yang diberikan berpengaruh pada kualitas abstraksi siswa.

## **C. Rumusan Masalah Penelitian**

1. Bagaimana profil media Komiknesia yang akan digunakan dalam pembelajaran mengabstraksi teks cerita pendek?
2. Bagaimana kemampuan mengabstraksi teks cerita pendek siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media Komiknesia?
3. Bagaimana kemampuan mengabstraksi teks cerita pendek siswa kelas kontrol sebelum menggunakan media Komiknesia?
4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengabstraksi teks cerita pendek sebelum dan setelah menggunakan media Komiknesia di kelas eksperimen?

**Tono Viono, 2015**

**PENGGUNAAN MEDIA KOMIKNESIA MELALUI METODE PICTURE AND PICTURE DALAM PEMBELAJARAN MENGABSTRAKSI TEKS CERITA PENDEK**

Universitas Pendidikan Indonesia | \.upi.edu perpustakaan.upi.edu

#### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai ialah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan profil media Komiknesia yang akan digunakan dalam pembelajaran mengabstraksi teks cerita pendek.
2. Mendeskripsikan tanggapan ahli terhadap profil media Komiknesia terkait aspek-aspek media pembelajaran yang ideal.
3. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan siswa dalam mengabstraksi teks cerita pendek sebelum dan setelah menggunakan media Komiknesia.
4. Mendeskripsikan signifikansi hasil pra tes dan pasca tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Mendeskripsikan proses pembelajaran mengabstraksi teks cerita pendek dengan menggunakan media Komiknesia dengan metode *Picture and Picture*.

#### E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teori maupun praktis. Paparannya adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi langsung terhadap disiplin ilmu Bahasa Indonesia, khususnya di bidang media pembelajaran. Selain itu diharapkan dapat mengubah paradigma pembelajaran teks Bahasa Indonesia lebih menyenangkan ditambah dengan adanya media pembelajaran berbasis komik.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi siswa, guru dan peneliti.

a.) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi stimulus untuk menggali serta memperkaya khazanah kesusastraan kemudian dapat berpikir aktif dan kreatif untuk meningkatkan keterampilannya dalam mengembangkan sebuah karya tulis yang bermutu baik melalui proses abstraksi.

b.) Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi model dan media alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran mengabstraksi teks cerita pendek.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan dalam proses pembelajaran mengabstraksi teks cerita pendek dengan menggunakan media komik dan memberikan pengetahuan terkait tujuan penggunaan metode tersebut.

## **F. Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi ini terbagi ke dalam lima bab, dengan struktur sebagai berikut:

1. BAB I

Bab ini akan menjelaskan latar belakang penelitian, kajian masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat dari penelitian yang akan dilaksanakan.

2. BAB II

Bab ini akan mendeskripsikan kajian teoritis dari aspek-aspek yang terkait dengan penelitian. Aspek tersebut diantaranya adalah variabel-variabel yang terkait dengan penelitian.

### 3. BAB III

Bab ini akan menjelaskan serangkaian prosedur metodologi penelitian yang digunakan. Metodologi yang digunakan adalah kuantitatif. Pada bab ini akan dideskripsikan metodologi, instrumen dan teknik analisis data terkait.

### 4. BAB IV

Pada bab ini akan dideskripsikan temuan-temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

### 5. BAB V

Bab ini menjelaskan simpulan penelitian, implikasi dan rekomendasi terhadap beberapa pihak yang terkait dengan penelitian.