

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan yang sangat penting. Pada saat ini, pembelajaran bahasa Indonesia diposisikan sebagai penghela ilmu pengetahuan. Pendekatan berbasis teks menjadi salah satu jalan untuk menjadikan bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan. Menurut Sufanti (dalam Suryani dkk. 2014, hlm. 2) Pembelajaran berbasis teks adalah pembelajaran yang menjadikan teks sebagai dasar, asas, pangkal, dan tumpuan. Teks pada pandangan tersebut dapat diartikan bahwa setiap proses berbahasa tidaklah bisa terlepas dari kerangka berpikir yang disebut teks.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip yang perlu diperhatikan adalah (1) bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan, (2) penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna, (3) bahasa bersifat fungsional, yaitu penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dilepaskan dari konteks karena bentuk bahasa yang digunakan itu mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideologi penggunaannya, dan (4) bahasa merupakan sarana pembentukan kemampuan berpikir manusia (Kemendikbud, 2013b:v). Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks adalah memunculkan siswa yang dapat berpikir sistematis dan fungsional sesuai dengan konteks.

Salah satu materi yang terdapat dalam kurikulum 2013 adalah materi teks negosiasi. Negosiasi adalah sebuah proses yang terjadi antara dua pihak atau lebih, yang pada mulanya memiliki pemikiran berbeda hingga akhirnya mencapai kesepakatan (Jackman, 2005, hlm. 8). Pada

materi ini siswa dituntut untuk dapat merancang sebuah teks negosiasi. Teks negosiasi itu dapat dirancang secara berkelompok maupun individu.

Kemampuan negosiasi sangatlah dibutuhkan oleh siswa. Hal itu disebabkan proses negosiasi sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemampuan negosiasi yang lebih kompleks dapat menjadi bekal bagi siswa di dunia kerja. Kemampuan itu dapat berupa negosiasi jual beli rumah, mengajukan kredit, meminta kenaikan gaji, hingga permasalahan hubungan diplomatik juga membutuhkan proses negosiasi. Pada dasarnya negosiasi merupakan kemampuan yang dibutuhkan bagi pekerjaan apapun.

Pembelajaran menulis teks negosiasi dapat membantu siswa melakukan negosiasi secara sistematis. Proses negosiasi tidaklah mudah untuk dipelajari oleh siswa. Siswa memerlukan pengetahuan yang lebih mengenai tata cara bernegosiasi. Tata cara bernegosiasi pada kasus tertentu bisa saja berbeda. Oleh karena itu, bahasa sebagai alat bernegosiasi dapat dipandang sebagai sesuatu yang terikat konteks dan lingkungan bahasa.

Permasalahan pada pembelajaran teks negosiasi pernah diteliti oleh Taufani dkk. (2014). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Sosial 1 SMA Negeri 4 Jember. Penelitian ini menjelaskan bahwa siswa mengalami masalah dalam menulis teks negosiasi. Observasi awal pembelajaran menulis teks negosiasi di SMA Negeri 4 Jember menunjukkan indikasi bahwa kemampuan siswa kelas X SOS 1 masih kurang. Hal tersebut nampak ketika siswa diminta untuk menulis teks negosiasi, dari 36 siswa hanya 18 yang memenuhi Standar Kelulusan Minimum (SKM). Siswa sudah dapat menyusun teks negosiasi sesuai struktur, tetapi kelemahannya terletak pada penulisan kalimat penawaran dan persetujuan. Kalimat penawaran dan persetujuan yang dibuat siswa belum efektif karena muncul kalimat yang kurang logis, bertele-tele dan kurang cermat dalam pemilihan kata. Kalimat penawaran yang dibuat siswa juga belum persuasif karena belum bisa meyakinkan atau membujuk lawan negosiasi. Kalimat-kalimat penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi adalah komponen penting yang harus ada dalam teks (Taufani dkk. 2014, hlm. 2)

Kemampuan menulis adalah kemampuan produktif yang dipengaruhi kemampuan reseptif siswa. Kemampuan menulis tidaklah muncul secara tiba-tiba. Untuk memiliki kemampuan menulis yang baik seseorang harus sering berlatih untuk menulis. Seringkali siswa sangat sulit menulis karena tidak ingin membaca. Tidak seringnya siswa dalam membaca membuat siswa sulit untuk mengembangkan topik pembahasan.

Media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Penggunaan media secara tepat dapat mendorong keefektifitasan pembelajaran. Arief (1984, hlm. 6) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dengan baik. Beberapa guru bahasa Indonesia sangat sulit mengembangkan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih terkurung dalam pengembangan metode pembelajaran. Penelitian mengenai media pembelajaran bahasa juga masih sangat sedikit dilakukan.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMKN 6 Bandung dapat menggambarkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran yang variatif. Kebanyakan guru sulit mengeksplorasi media pembelajaran bahasa. Permasalahan lain dari jarangya penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu adanya anggapan pembelajaran bahasa Indonesia dapat berjalan lancar tanpa penggunaan media. Permasalahan semacam ini muncul disebabkan oleh sangat jarangya penelitian mengenai penggunaan media pada pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga kegunaan mediapun tidak dirasa efektif.

Merujuk pada permasalahan itu, siswa memerlukan sebuah media yang efektif untuk membantu siswa dalam pembelajaran menulis teks negosiasi. Novel visual adalah sebuah jenis permainan interaksi fiksi yang dapat dimainkan di komputer, handphone atau perangkat permainan lain. Novel visual dilengkapi dengan kotak percakapan, gambar statis, dan

berbagai macam efek suara yang mendukung segala macam suasana percakapan. Novel visual merupakan jenis permainan yang difokuskan pada penceritaan. Novel visual menyediakan berbagai macam jenis interaksi yang memungkinkan seseorang merasakan benar-benar melakukan interaksi dengan tokoh yang terdapat di dalam *game*. Sebagian besar akhir cerita novel visual bersifat *multiending*. Setiap keputusan yang dipilih oleh pemain akan menyebabkan akhir yang berbeda-beda. Hal itulah yang membuat novel visual banyak diminati orang-orang. Kebanyakan *game* hanya menawarkan akhir yang sama, tetapi novel visual memberikan pengalaman baru dalam bermain *game*. Kebanyakan isi novel visual berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Novel visual sudah ada di Jepang sekitar sepuluh tahun yang lalu. Penggunaan novel visual sebagai media pembelajaran sendiri masih sangat jarang di Indonesia. Jarangnya penggunaan novel visual sebagai media pembelajaran disebabkan belum setiap orang yang bisa membuat novel visual sendiri. Pembuatan novel visual ini masih terhitung rumit bagi sebagian orang. Novel visual pun sebenarnya belum terlalu populer di Indonesia. Novel visual hanya terkenal bagi para *gamers* dan otaku. Otaku adalah sebuah istilah bagi seseorang yang sangat menyukai kartun-kartun jepang dan kebudayaan jepang. *Software* yang terkenal untuk mempermudah seseorang untuk membuat novel visualnya sendiri adalah *software* Renpy dan *software* Novelty. Namun, pemula lebih suka menggunakan *software* Novelty karena relatif lebih mudah dibandingkan menggunakan *software* Renpy.

Novel visual dapat dirancang oleh guru dengan mudah. Dengan novel visual, guru sangat mudah untuk membuat situasi negosiasi. Novel visual dapat menciptakan suasana komunikasi interaktif yang nyata. Konteks komunikasi itu dapat digambarkan dengan latar gambar dan ekspresi tokoh dalam novel visual. Dengan novel visual, siswa dapat diarahkan untuk membaca dengan media yang menarik.

Novel visual juga pernah dijadikan media pembelajaran untuk pembelajaran matematika. Penelitian itu berjudul “Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Komputer Model Tutorial dengan media *Novel visual* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 12 Semarang tahun ajaran 2012/2013”. Penelitian itu dilakukan oleh Abdilah (2013). Dari hasil penelitian itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada kelas yang menerapkan pembelajaran berbantuan komputer model tutorial dengan media Novel visual mencapai kriteria ketuntasan minimal. Rata-rata nilai hasil belajar matematika peserta didik pada kelas yang menerapkan pembelajaran berbantuan komputer model tutorial dengan media novel visual lebih baik dibandingkan dengan peserta didik pada kelas yang menerapkan *Direct Instruction*.

Penelitian serupa pula pernah dilakukan untuk mata pelajaran Biologi. Penelitian itu dilakukan oleh Hikam (2013). Penelitian itu berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Novel visual Berbasis Pengembangan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan” . Penelitian itu menghasilkan kesimpulan bahwa, *game* novel visual layak dan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pada materi pelestarian lingkungan untuk SMA. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian yaitu untuk penilaian kelayakan media oleh ahli memperoleh nilai 2,69 dari ahli media dan nilai 2,75 dari ahli materi dengan kriteria layak, tanggapan guru dan siswa memberikan tanggapan dengan kriteria baik dan sangat baik. Selain itu *game* novel visual ini efektif, dilihat dari 80,95% siswa memperoleh hasil belajar diatas KKM atau  $\geq 80$ , siswa memperoleh nilai karakter peduli lingkungan dengan kriteria tinggi dan sangat tinggi.

Salah satu skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Example Non Example* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi” pernah mengamati kemampuan menulis teks negosiasi siswa. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis teks negosiasi siswa SMAN 4 Bandung dapat meningkat. Penelitian ini menggambarkan adanya

peningkatan nilai rata-rata semenjak diberikan perlakuan. Nilai pretes siswa SMAN 4 Bandung awalnya hanya 64, tetapi setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata siswa SMAN 4 menjadi 84. Nilai rata-rata peserta didik pada saat *pretest* belum memadai. Pada saat *pretest* masih banyak kesalahan yang dilakukan oleh siswa baik dari aspek kesesuaian isi, kelengkapan struktur teks, dan kesesuaian penggunaan bahasa. Penelitian ini dapat memberikan acuan pemberian nilai terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa.

Melalui pemaparan diatas, penulis melakukan identifikasi masalah sebagai berikut: Pertama, adanya kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menulis teks negosiasi. Kedua, media yang mendukung pembelajaran menulis teks negosiasi masih sangat terbatas. Ketiga, belum adanya media yang efektif untuk mendukung pembelajaran teks negosiasi. Keempat, pembelajaran teks negosiasi membutuhkan media yang efektif untuk mendukung segala faktor yang ada di pendekatan saintifik.

Pemilihan media novel visual dengan menggunakan *software* Novelty pada pembelajaran menulis teks negosiasi, tentunya didasari oleh beberapa alasan diantaranya : Pertama, media novel visual dirasa efektif untuk memberikan simulasi dalam melakukan negosiasi bagi siswa. Kedua, siswa dapat membawa media tersebut sebagai bahan pelajaran dirumah. Dengan arahan yang tepat dari guru, novel visual dapat menjadi sebuah pembelajaran interaktif yang menarik. Ketiga, sebagai sebuah *game* novel visual dapat mengembangkan berbagai kemampuan pembelajar. Penelitian menunjukkan bahwa *video game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Bermain *video game* dapat mengembangkan kemampuan seperti pemikiran strategis, perencanaan, komunikasi, pengaplikasian angka, kemampuan komunikasi dan pengambilan keputusan. Keempat, *software* Novelty adalah *software* yang efektif untuk membuat novel visual secara cepat dan tidak memerlukan kode-kode komputer yang rumit. *Software* ini mempermudah pembuatan novel visual sehingga setiap pengajar dapat membuat sendiri.

Dengan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Media Novel visual pada pembelajaran menulis Teks Negosiasi : Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMAN 6 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016”.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, maka secara garis besar peneliti mengambil rumusan umum penelitian yaitu: “Bagaimana Keefektifan media visual novel pada pembelajaran menulis teks negosiasi bagi siswa SMA kelas X ?”

Secara terperinci permasalahan tersebut dapat dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol dan eksperimen?
- 2) Bagaimana kemampuan siswa pada kelas kontrol dan eksperimen dalam menulis teks negosiasi sesudah diberikan perlakuan?
- 3) Bagaimana hasil uji statistik dalam menganalisa kemampuan menulis teks negosiasi siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen?

## **C. Tujuan penelitian**

Secara umum tujuan penelitian ini untuk melihat keefektifan media novel visual pada pembelajaran menulis teks negosiasi bagi siswa SMA Kelas X.

Selanjutnya tujuan penelitian secara khusus yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperoleh gambaran bagaimana kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol dan eksperimen.
- 2) Menjelaskan bagaimana kemampuan siswa pada kelas kontrol dan eksperimen dalam menulis teks negosiasi sesudah diberikan perlakuan.

- 3) Menjelaskan bagaimana hasil uji statistik dalam menganalisa kemampuan menulis teks negosiasi siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

#### **D. Manfaat penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

##### 1. Manfaat Teoretis

Pengembangan keilmuan mengenai media pembelajaran ini diharapkan berkontribusi bagi penelitian selanjutnya, untuk dijadikan rujukan dalam pengembangan media novel visual, khususnya dalam pembelajaran menulis teks negosiasi pada siswa kelas X SMA.

##### 2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan keefektifitasan media novel visual pembelajaran menulis teks negosiasi di kelas X SMA, selain itu manfaat lain yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Melalui implementasi penggunaan media *novel visual* dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas diharapkan dapat mempermudah pembelajaran menulis teks negosiasi bagi siswa SMA kelas X
- b. Bagi guru  
Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media novel visual pada pembelajaran menulis teks negosiasi.
- c. Bagi siswa
  1. Memberikan sarana belajar yang lebih mudah untuk melakukan simulasi bernegosiasi yang nyata.
  2. Memberikan media yang menyenangkan bagi siswa.
- d. Bagi Sekolah



1. Sebagai masukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran khususnya dalam penggunaan media.
  2. Memberikan sumbangan jenis media baru dalam pembelajaran menulis teks negosiasi.
- e. Bagi peneliti

Untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran selanjutnya dan sebagai bekal untuk menghadapi berbagai permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran.

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi ini terdiri atas lima bab. Masing-masing bab berisi hal-hal yang berhubungan dengan penelitian yang meliputi pendahuluan, kajian teori, metodologi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan penelitian, simpulan dan saran, serta daftar pustaka dan lampiran- lampiran.

Bab satu berisi tentang pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab dua dalam penelitian ini berisi kajian pustaka berupa konsep teori mengenai bidang yang dikaji. Konsep teori yang digunakan dalam kajian pustaka meliputi teori menulis, teks negosiasi, media pembelajaran, media visual novel, keefektifan media dan juga keefektifan pembelajaran.

Bab tiga dalam penelitian ini adalah perancangan metode penelitian yang akan diaplikasikan, yang meliputi tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, dan pengumpulan data dan analisis data. Metode penelitian yang dipilih adalah eksperimen kuasi dengan desain penelitian *pretest-posttest control group desain* yang membagi penelitian menjadi dua bagian kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu instrumen perlakuan berupa RPP, instrumen tes berupa

soal, dan instrumen penilaian berupa format penilaian menulis teks negosiasi.

Bab empat merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri atas pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Bab ini di dalamnya akan memaparkan hasil penelitian yang telah diperoleh dari pengambilan data dan penelitian.

Bab lima mencakup kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian. Implikasi dan rekomendasi ditujukan untuk perbaikan-perbaikan dalam penelitian selanjutnya. Bagian terakhir dalam skripsi ini adalah daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Daftar pustaka memuat sumber yang pernah dikutip dan digunakan dalam penulisan skripsi. Lampiran-lampiran berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian dan penulisan skripsi.