

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia dewasa ini siswa diharuskan memiliki kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara empat kompetensi tersebut, yang dapat menunjang kehidupan siswa adalah keterampilan menulis. Kegemaran ini perlu dikembangkan sedari dini, karena sangat bermanfaat pada kehidupannya di kemudian hari. Untuk mengembangkan ide-ide, guru sebaiknya memfasilitasi dengan media pembelajaran yang tepat. Padu padan media pembelajaran, metode dan bahan ajar yang tepat akan membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi kondusif dan menyenangkan. Salah satu media yang biasa digunakan untuk membantu siswa dalam mengembangkan ide tulisannya yaitu melalui gambar, contohnya kartun atau foto-foto. Beberapa penelitian terdahulu menggunakan kartun untuk menggali kreativitas siswa dalam pengembangan ide penulisan poster.

Salah satu standar kompetensi keterampilan menulis dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk siswa kelas VIII terdapat kompetensi dasar menulis slogan/poster untuk berbagai keperluan dengan pilihan kata dan kalimat yang bervariasi, serta persuasif. Dengan menulis poster, siswa dapat mengembangkan potensi dirinya dalam bidang seni dan desain grafis juga meningkatkan kreativitas peserta didik.

Siswa sekolah menengah pertama (SMP) menurut psikologi pendidikan memasuki fase remaja awal. Pada umumnya masa remaja pada fase ini lebih banyak menghabiskan waktu di sekolah dan lingkungan interaksi sosialnya. Rumah kedua mereka berada dalam lingkungan pendidikan yaitu sekolah. Jika tidak dibimbing untuk menggali potensi diri mereka dengan baik, tidak jarang

siswa justru terperosok ke lingkungan yang negatif. Seperti yang tertulis pada pengertian pendidikan, Bab I, 1(1) Undang-undang Sisdiknas No. 20/2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya.

Dalam Dananjaya (2012) Tilaar menyebutkan bahwa standar pendidikan belakangan ini dipacu untuk mencapai standar kriteria ketuntasan minimal yang tinggi sementara tingkat kreativitas menjadi terbatas.

“Konferensi Internasional yang diselenggarakan oleh PGRI pada awal tahun 2010 mengambil tema “The Child Friendly School” yang merupakan gagasan utama pendidikan di abad ke-21. Tema ini diambil karena pendidikan di berbagai belahan dunia tengah dilanda oleh kekhawatiran pendidikan yang telah berubah menjadi penjara. Peserta didik telah dimatikan kreativitasnya demi untuk mencapai berbagai standar pendidikan. Dehumanisasi di sekolah-sekolah tradisional telah mematikan kreativitas peserta didik sehingga tidak mungkin melahirkan manusia entrepreneur yang sangat dibutuhkan dalam pembangunan masyarakat modern abad ke-21.(H.A.R. Tilaar)”.

Pada dasarnya keberhasilan sebuah pembelajaran didukung oleh guru yang berperan sebagai sutradara yang bertugas menyusun skenario pembelajaran sekaligus sebagai pengatur jalannya proses pembelajaran. Bila dianalogikan sebagai sebuah pertunjukan, pembelajaran ini menjadi berhasil, menarik, dan berkesan bagi siswa, tidak terlepas dari kemahiran guru sebagai sutradaranya. Keberhasilan guru mengatur strategi dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Sampai saat ini, para pelaku pendidikan selalu berusaha mengembangkan media dan metode pembelajaran yang baik dan efektif untuk dapat membantu guru dalam menyampaikan ilmu-ilmu kepada siswanya. Pengembangan ini telah dilakukan sejak dulu hingga sekarang secara berkelanjutan dan terus menerus,

mengikuti perkembangan teknologi dan juga permasalahan-permasalahan yang timbul dalam dunia pendidikan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap bagus dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran adalah PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Mengacu pada konsep pembelajaran tersebut agar siswa lebih aktif tentu skenario pembelajarannya pun harus menyenangkan dan menjadikan peserta didik lebih semangat belajar di kelas. Selama ini siswa terkadang segan terhadap gurunya sehingga apa yang sebenarnya ada dalam imajinasi mereka tidak dapat tersampaikan dengan baik. Dalam situasi yang menyenangkan siswa tidak dalam keadaan tertekan, maka imajinasi tersebut dapat di eksplorasi lebih dalam lagi kemudian dapat disampaikan kepada gurunya melalui sebuah karya tulis.

Ketika siswa sekolah menengah pertama (SMP) diminta untuk menjelaskan perbedaan antara slogan dan poster, sebagian dari mereka bisa menjelaskan dengan baik dan ada pula yang bingung karena memang tidak tahu letak perbedaan dari slogan dan poster. Pengetahuan mereka sebatas pada iklan-iklan yang terdapat di tempat umum, namun tidak tahu iklan tersebut termasuk kepada poster atau slogan. Siswa juga hanya dapat meniru kalimat-kalimat poster yang sudah sering mereka lihat di berbagai media massa, sebagian besar belum dapat memproduksi kata-kata untuk poster itu sendiri.

Seperti yang disampaikan oleh Ibu Eti Sugiarti H, guru bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 16 Bandung, bahwa sebenarnya banyak yang dapat dilakukan guru untuk menjembatani ide dan gagasan siswa dalam menulis poster tersebut, namun ketersediaan media pembelajaran yang kurang memadai menjadi salah satu penyebab kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang menjadi acuan kesuksesan siswa dalam memahami materi tersebut.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, media yang terdapat di kelas hanya papan tulis. Ketersediaan media seperti LCD juga terbatas, sehingga hanya bisa digunakan sewaktu-waktu saja. Sedangkan untuk menarik

perhatian siswa guru dituntut untuk menyediakan media pembelajaran yang unik dan efektif sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

Pada pra tes yang dilakukan peneliti dari 36 siswa SMP Negeri 16 Bandung di kelas VIII-5 , diperoleh hasil penilaian kemampuan menulis poster yang menunjukkan bahwa siswa kurang mampu menuangkan imajinasi terhadap penulisan poster sehingga masih banyak berupa tiruan dari slogan/poster yang sudah mereka kenal dari media massa.

Setelah materi selesai diberikan, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa mengenai hambatan mengenai penulisan slogan/poster. Siswa tersebut menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran.

Kemampuan menulis siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai metode salah satunya dalam penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dengan judul “Penerapan Strategi 3M (Meniru, Mengolah, Mengembangkan) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Poster (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VIII-E di SMP Pasundan 4 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)” dan hasil penelitiannya, yaitu pada kelas yang dieksperimenkan nilai pada siklus 1 diketahui rata-rata sebesar 59,86, siklus 2 yaitu 64,70, dan pada siklus 3 terus meningkat hingga mencapai nilai 71,71 maka dari itu, peneliti mencoba meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Karikatur adalah jenis gambar yang peneliti pilih sebagai media dalam pembelajaran menulis poster. Karikatur berbeda dengan kartun, karikatur mengandung dua ciri : (1) adanya satire dan (2) adanya distorsi. "Satire" di sini diartikan sebagai sebuah ironi, suatu tragedi-komedi atau suatu parodi (Sibarani: 2001). Penggunaan media ini sebagai upaya untuk mengembangkan imajinasi siswa dalam mentransformasikan sebuah gambar menjadi poster yang terarah dan bermakna.

Peneliti melakukan kegiatan observasi awal pada siswa kelas VIII-5 di SMP Negeri 16 Bandung terkait pembelajaran menulis poster. Di sini siswa membuat poster yang berdasarkan pengetahuan dan kemampuan siswa tentang poster. Hal ini membantu peneliti untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa, dan hambatan apa yang dialami siswa dalam penulisan poster.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. kesulitan siswa dalam penulisan poster;
2. kesulitan siswa dalam merancang ide dan gagasan untuk menulis poster;
3. penggunaan media yang kurang tepat sehingga belum memberikan solusi untuk mengatasi kesulitan siswa ketika menulis poster yang menarik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran menulis poster melalui media karikatur dalam pembelajaran menulis poster pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Bandung tahun ajaran 2013/2014?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran menulis poster melalui media karikatur pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Bandung tahun ajaran 2013/2014?
3. Bagaimanakah hasil pembelajaran menulis poster melalui media karikatur pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Bandung tahun ajaran 2013/2014?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. mendeskripsikan perencanaan media karikatur dalam meningkatkan pembelajaran menulis poster pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Bandung tahun ajaran 2013/2014;

2. mendeskripsikan pelaksanaan proses media karikatur dalam pembelajaran menulis poster pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Bandung tahun ajaran 2013/2014;
3. mendeskripsikan hasil penerapan media karikatur dalam pembelajaran menulis poster pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Bandung tahun ajaran 2013/2014.

E.Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan banyak pengalaman dalam hal belajar dan pembelajaran di dalam kelas, terutama pada materi menulis poster.

b) Bagi Lembaga Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada pelajaran bahasa Indonesia.

c) Bagi Guru Bahasa Indonesia

Hasil penelitian ini dapat memacu kreativitas guru untuk selalu berinovasi guna mencerdaskan siswa.

d) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan minat dan bakatnya dalam bidang menulis, khususnya menulis poster.

2. Teoritis

Penelitian ini akan memperkuat dan mendukung teori sekait dengan keefektifan media karikatur dalam pembelajaran menulis poster. Penguatan dan dukungan terhadap teori tersebut dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian bidang lainnya.