

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah. Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia bertujuan agar empat keterampilan berbahasa yang dimiliki siswa meningkat. Keempat keterampilan tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain mempelajari aspek kebahasaannya, dalam mata pelajaran ini siswa mempelajari aspek sastra. Pelajaran sastra di sekolah penting untuk dipelajari karena pelajaran sastra menunjukkan kebenaran hidup agar dapat dijadikan bahan belajar, memperkaya rohani, melampaui batas zaman, memperkaya kesantunan berbahasa, dan mengenalkan budaya (Zulela: 2012).

Berdasarkan hasil wawancara sederhana dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, Melita Ratnawati, dari keempat keterampilan berbahasa yang saling berhubungan tersebut, menulis merupakan salah satu keterampilan yang lebih sulit dilakukan apabila dibandingkan dengan tiga keterampilan berbahasa lainnya. Kegiatan menulis lebih sering di jauhi siswa karena pembelajaran ini dirasa membosankan. Siswa pun sering merasa kesulitan menemukan ide cerita untuk dituliskan sehingga siswa sering kebingungan dengan apa yang harus dituliskan pertama kali pada tulisannya. Hal tersebut seiring dengan pendapat Chaedar dan Senny (2005: 96) yang menyatakan bahwa memulai menulis jauh lebih sulit dari pada mengembangkan tulisan.

Hambatan-hambatan yang dialami oleh siswa tersebut menyulitkan siswa untuk memiliki motivasi tinggi dalam kegiatan menulis. Kesulitan yang dihadapi siswa mengenai kegiatan menulis tersebut adalah sesuatu yang bersifat lumrah karena kegiatan menulis menurut Tarigan (1982: 9) merupakan kegiatan yang menekankan pada proses sehingga memerlukan latihan yang terus-menerus dan tidak bisa didapatkan secara instan.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada pembelajaran menulis naskah drama. Menulis naskah drama merupakan salah

satu pembelajaran yang tercantum dalam Standar Kompetensi untuk siswa kelas XI semester dua dengan Kompetensi Dasar mendeskripsikan perilaku manusia melalui dialog naskah drama dan menarasikan pengalaman manusia dalam bentuk adegan dan latar pada naskah drama.

Kreativitas serta keahlian guru dalam pembelajaran menulis sangatlah menunjang keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga guru perlu menyesuaikan pembelajaran dengan hal yang disukai oleh siswa. Begitu pun dengan pembelajaran menulis naskah drama, penyesuaian pembelajaran menulis naskah drama dengan hal yang disukai oleh siswa akan meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam melaksanakan pembelajaran tersebut. Untuk meningkatkan motivasi dan kompetensi siswa dalam pembelajaran menulis, perlu dibutuhkan stimulus yang sesuai dengan kegemaran siswa. Seperti yang dikatakan oleh Leonhardt (2002: 19), rasa suka pada sesuatu merupakan syarat keberhasilan dibidang apa pun, termasuk menulis.

Berdasarkan pengamatan penulis pada tanggal 4 Februari-1 Juni 2013 di SMAN 26 Bandung, penggunaan media sangat efektif untuk menarik minat belajar siswa. Kualitas dan motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila menggunakan media yang tepat ketika proses pembelajaran. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru masih kebingungan untuk menyesuaikan media pembelajaran yang cocok dengan materi pembelajaran.

Media terbagi atas media audio, media visual, dan media audio visual. Dari ketiga media itu, media yang paling menarik adalah media audio visual karena siswa dapat melihat gambar serta mendengarkan informasi yang dipaparkan. Dari pengamatan tersebut, penulis menemukan gagasan untuk memanfaatkan media audio visual dengan menggunakan ilustrasi tokoh dalam pembelajaran menulis naskah drama.

Menulis naskah drama dengan berlandaskan pada ilustrasi tokoh merupakan suatu cara untuk memunculkan kreativitas dalam dan daya imajinasi yang tinggi. Hal lain yang positif adalah hilangnya kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis naskah drama karena ilustrasi tokoh yang digunakan merupakan tokoh yang dekat dengan kehidupan siswa. Penggunaan

ilustrasi tokoh pun sesuai dengan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh siswa. Siswa dapat mendeskripsikan perilaku tokoh melalui dialog naskah drama dan menarasikan pengalaman tokoh dalam bentuk adegan dan latar pada naskah drama.

Penelitian-penelitian mengenai pembelajaran menulis naskah drama telah dilakukan sebelumnya, beberapa peneliti tersebut di antaranya adalah Hermiyati (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Film Feature dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 5 Cimahi Tahun Ajaran 2011/2012”. Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti menggunakan film feature (film bioskop) untuk memudahkan siswa dalam mengambil karakter tokoh dalam kegiatan menulis naskah drama. Simpulan penelitian tersebut adalah peningkatan kemampuan siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, pemerolehan nilai menulis drama tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 40, sedangkan pada siklus II pemerolehan nilai menulis drama tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya 75.

Peneliti lain yang meneliti pembelajaran menulis naskah drama adalah Sukmana (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Upaya meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Naskah Drama dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Picture and Picture*”. Model pembelajaran *Picture and Picture* ini dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif menggunakan media gambar berwarna agar pembelajaran menulis naskah drama menjadi lebih menarik. Simpulan dari penelitian tersebut dapat menunjukkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis naskah drama.

Penulis memilih SMAN 26 Bandung sebagai tempat penelitian karena banyak siswa SMAN 26 Bandung yang mengikuti kegiatan ekstra kulikuler Teater. Selain itu, pertimbangan lainnya adalah salah satu guru matapelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di SMAN 26 Bandung, Drs. Antonius Wagiyo Topo Aji, M.Pd., tahun ini akan memfokuskan siswa pada materi drama.

Pembelajaran menulis naskah drama memberikan kontribusi nyata bagi kehidupan siswa baik saat maupun setelah siswa mengenyam bangku pendidikan.

Selain manfaat-manfaat yang telah dikemukakan sebelumnya, menulis naskah drama pun dapat dijadikan sebagai pekerjaan yang baik, seperti yang dilakukan oleh para penulis naskah drama ternama.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba untuk menerapkan penggunaan media audio visual ilustrasi tokoh pada pembelajaran menulis naskah drama kelas XI SMAN 26 Bandung. Sejauh pengetahuan penulis, pembelajaran menulis naskah drama dengan menerapkan media audio visual ilustrasi tokoh belum pernah diujicobakan sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang cenderung dianggap sulit oleh sebagian siswa sehingga dibutuhkan sebuah stimulus untuk meningkatkan kemampuan menulis.
2. Siswa cenderung merasa jenuh dalam pembelajaran menulis naskah drama.
3. Penggunaan media dalam pembelajaran menulis masih jarang sehingga kurang memotivasi siswa dalam menulis naskah drama.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut.

1. Keterampilan menulis yang akan diteliti adalah menulis naskah drama.
2. Media yang digunakan dalam penelitian merupakan media audio visual ilustrasi tokoh.
3. Naskah drama yang dibuat berdasarkan pada ilustrasi tokoh yang ditayangkan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada dalam ruang lingkup penelitian ini meliputi hal-hal berikut.

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam menulis naskah drama sebelum menggunakan media audio visual ilustrasi tokoh?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam menulis naskah drama setelah menggunakan media audio visual ilustrasi tokoh?
3. Adakah perbedaan antara kemampuan menulis naskah drama siswa sebelum dan setelah menggunakan media audio visual ilustrasi tokoh?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Kemampuan siswa dalam menulis naskah drama sebelum menggunakan media audio visual ilustrasi tokoh.
2. Kemampuan siswa dalam menulis naskah drama setelah menggunakan media audio visual ilustrasi tokoh.
3. Perbedaan kemampuan menulis naskah drama siswa sebelum dan setelah menggunakan media audio visual ilustrasi tokoh.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam pembelajaran menulis naskah drama.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran menulis naskah drama.

3. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam menulis naskah drama.

Ridha Wulan Kartika, 2014

Penggunaan Media Audio Visual Ilustrasi Tokoh Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi Bab I Pendahuluan, Bab II Menulis Naskah Drama dan Media Audio Visual Ilustrasi Tokoh, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan dan Saran.

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II berisi teori mengenai menulis naskah drama dan media audio visual ilustrasi tokoh. Selain teori, Bab II juga berisi kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Bab III Metode Penelitian memuat desain penelitian, alur penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, instrumen perlakuan, dan teknik pengolahan data. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan memuat pengolahan data dan analisis temuan penelitian. Bab V Simpulan dan Saran berisi penyimpulan hasil analisis dan temuan penelitian dan rekomendasi yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian, dan peneliti berikutnya yang berminat untuk meneliti pemanfaatan media audio visual ilustrasi tokoh.