

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minimnya kebiasaan menulis merupakan salah satu penyebab siswa SMK kesulitan menuangkan ide-ide dalam bentuk tulisan. *Bisa karena terbiasa* menjadi ungkapan yang cocok untuk membudayakan menulis. Tanpa budaya menulis, arus komunikasi dan informasi akan terputus sehingga manusia akan terkungkung dalam keterbelakangan dan kebodohan.

Kekurangtepatan guru memilih media pembelajaran menulis menjadi faktor penyebab ketidakberhasilan sekolah. sangat mungkin apabila pelajaran menulis menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa.

Untuk mengantisipasi hal tersebut, perlu diupayakan penggunaan media pembelajaran yang efektif, menarik dan kreatif. Guru harus selektif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, karena harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

Salah satu tujuan pembelajaran menulis adalah siswa mampu menyusun berbagai bentuk karangan. Berdasarkan pola umum pengembangannya, karangan dibagi menjadi karangan narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi dan persuasi. Hal ini sesuai dengan Kompetensi Dasar XII (KD) kelas XI SMK yaitu membuat wacana bercorak naratif, deskriptif ekspositoris dan argumentatif.

Melalui pembelajaran dengan media *manga* yang menarik, siswa akan merasa tertarik untuk belajar. Hal tersebut akan mempengaruhi konsentrasi siswa untuk menyerap informasi secara maksimal.

McCloud (1993: 3-4) berpandangan komik adalah sesuatu dengan potensi yang belum tergali. Sebagaimana dikemukakannya bahwa.

Komik adalah majalah yang dipenuhi warna terang yang diisi dengan seni yang buruk, cerita yang buruk tentang orang-orang berpakaian ketat. Sampai McCloud sadar bahwa ada potensi yang tersimpan dalam komik yang masih belum tergali. Jika orang-orang selama ini beranggapan buruk pada komik, itu disebabkan karena pemahaman mereka yang sempit mengenai komik. Jika kita bisa memandang lebih jauh sesungguhnya potensi komik itu tak terbatas dan menarik.

McCloud menyampaikan potensi komik tersebut memiliki pesan tersurat mengenai konsep komik dan hal yang dimiliki komik yang tidak dimiliki media lain, sekaligus memberi pesan tersirat bahwa komik bisa digunakan sebagai media penyampai informasi, konsep dan materi agar pembaca paham mengenai pandangan penulis mengenai komik. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan menggunakan konsep komik sebagai media untuk menyampaikan materi seperti yang dilakukan oleh McCloud.

Seperti konsep McCloud tadi bahwa komik memiliki potensi yang tak terbatas dan menarik. Contoh *manga* yang populer di dunia diantaranya Detektif Conan, Doraemon, Dragonball, Naruto, Crayon Shinchan, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini keterampilan yang digunakan adalah kemampuan menulis karangan naratif. Dijelaskan oleh Marthasari (2008 : 125).

Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Sebab unsur yang paling penting pada sebuah narasi adalah unsur perbuatan dan tindakan.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran juga pernah dilakukan dalam penelitian Yunandi, Muhamad Wildan dalam penelitiannya yang berjudul *Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen dengan Memanfaatkan Media Komik*. Berdasarkan hasil penelitiannya, kekurangan dan kelemahan siswa pada umumnya berkaitan dalam hal unsur intrinsik dan bahasa yang digunakan dalam menulis cerpen yang berupa diksi, dengan pemanfaatan media komik dalam pembelajaran menulis cerpen, kekurangan dan kelemahan itu bisa diatasi. Dengan demikian pemanfaatan media komik efektif digunakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa.

1.2 Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Minat siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi masih kurang.
- 2) Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menuangkan ide dalam keterampilan menulis. dengan media pembelajaran yang menarik akan memudahkan siswa dalam memahami kompetensi yang melibatkan keterampilan menulis.
- 3) Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis masih kurang variatif, sehingga membuat siswa kurang termotivasi.

1.2.2 Batasan Masalah

Agar tahapan pemecahan masalah dapat dilaksanakan dengan jelas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

- 1) Fokus Kompetensi dan Aspek penilaian yang diamati dalam penelitian ini adalah menulis karangan narasi.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *manga*.
- 3) Siswa yang menjadi objek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 11 Bandung.

1.2.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan urain di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas XI SMK sebelum diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran *manga*?
- 2) Bagaimana kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas XI SMK setelah dilakukan penggunaan media pembelajaran *manga*?
- 3) Adakah perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas XI SMK sebelum dan setelah dilakukan penggunaan media pembelajaran dengan *manga*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan;

- 1) kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas XI SMK sebelum dilakukan penggunaan media pembelajaran dengan *manga*.
- 2) kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas XI SMK setelah dilakukan penggunaan media pembelajaran dengan *manga*.

- 3) ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas XI SMK sebelum dan setelah dilakukan penggunaan pembelajaran dengan media *manga*.

1.4 Manfaat Penelitian

Selain mempunyai tujuan khusus, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat, khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi pihak-pihak lainnya. Berikut diuraikan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Selain memberikan kontribusi konkret dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, penelitian ini juga dapat dijadikan bahan pijakan untuk mendukung, memperkuat, juga melakukan pengembangan pada penelitian selanjutnya. Khususnya, yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan menulis karangan naratif dengan menggunakan media *manga*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini secara langsung bermanfaat bagi peneliti, guru dan Siswa lebih mudah memahami dan termotivasi dalam mengungkapkan atau mendeskripsikan sesuatu karena media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah sesuatu yang cukup dekat dengan mereka yaitu komik. Salah satu komik yang digunakan sebagai media pembelajaran ini adalah komik Jepang (*manga*). Akan diuraikan sebagai berikut.

1) Bagi Peneliti

Mengingat peneliti sebagai calon guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang berkecimpung dalam dunia pengajaran, penelitian ini tentu sangat bermanfaat. Manfaatnya yaitu dapat memberikan masukan bagaimana menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam pengajaran.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam menentukan alternatif pengajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar siswa dalam hal keterampilan menulis karangan narasi. Siswa dapat lebih mudah memahami dan termotivasi dalam menuangkan ide karena media yang digunakan dalam penelitian pembelajaran ini adalah media atau sesuatu yang cukup dekat dengan mereka yaitu *manga*. Dengan begitu mereka diharapkan dapat mengasah atau membiasakan mengungkapkan dan mendeskripsikan sesuatu. Dimulai dari hal yang mudah serta siswa idolakan. Begitupun dengan guru. Karena media yang digunakan mudah ditemukan. Serta siswa pun tidak sulit untuk mendapatkan media yang digunakan.

1.5 Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti, dan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak peneliti di dalam melaksanakan penelitiannya. Arikunto (2010 : 63). Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media komik efektif digunakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. hasil dari penelitian Muhamad Wildan Yunandi yang berjudul *Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Dengan Memanfaatkan Media Komik*.
- 2) Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang produktif.
- 3) Menulis adalah salah satu kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia SMK kelas XI Semester 2.

1.6 Hipotesis

Dengan mengacu pada permasalahan tersebut, peneliti mengajukan hipotesis untuk dibuktikan kebenarannya dalam penelitian ini adalah Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa menulis karangan narasi sebelum dan setelah diberi perlakuan media *manga*.

1.7 Metode dan teknik Penelitian

1. Metode Penelitian

Dalam Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen Semu atau Eksperimen Kuasi merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan /tindakan /*treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain.

Pada penelitian ini, penulis meneliti pengaruh suatu tindakan (*treatment*) yang sengaja ditimbulkan terhadap suatu kelompok subjek penelitian sampai peneliti mengetahui bagaimana akibatnya.

2. Teknik Penelitian

Dalam Penelitian ini Teknik yang digunakan meliputi teknik pengumpulan data dan model pengolahan data. Dalam teknik pengumpulan data, peneliti langsung menemui subjek yaitu siswa kelas XI SMK Negeri 11 Bandung, dengan instrumen penelitian soal prates dan postes. Sedangkan teknik pengolahan data dilakukan setelah mendapatkan hasil dari pengumpulan data di lapangan yaitu skor, uji normalitas, dan uji hipotesis.

1.8 Definisi Operasional

Sehubungan dengan keterbatasan dan kemampuan penulis, untuk memperjelas judul penelitian, maka perlu ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut.

- 1) Karangan narasi adalah karangan yang menceritakan kejadian-kejadian dalam satu kesatuan waktu yang dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang akan ditulis oleh siswa kelas XI SMKN 11 Bandung.
- 2) Pembelajaran menulis karangan narasi adalah suatu proses belajar atau pengalaman belajar agar siswa kelas XI SMKN 11 Bandung terampil menulis karangan narasi.
- 3) Media *manga* adalah alur ceritanya berupa narasi dengan gambar yang berisi percakapan/dialog, efek suara dan lain-lain. Seolah-olah pembaca seperti menonton film.