

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan komputerisasi menjadi hal yang populer dewasa ini. Bahkan, orang. Kini komputer bukan lagi menjadi hal yang baru di kalangan pengajar. Banyak pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selain itu, penelitian-penelitian pendidikan yang berkiblat pada komputerisasi pun mulai marak dilakukan di kalangan pengajar. Hal itu dilakukan karena sudah banyak sekolah yang menyediakan sarana penunjang pembelajaran berbasis komputer. Hal itu juga merupakan satu bukti bahwa dunia pendidikan Indonesia tengah menuju era kemajuan.

Perkembangan teknologi dan komputerisasi juga berpengaruh pada dunia hiburan. Berbagai macam tontonan berbasis animasi menjadi salah satu buktinya. Dari berbagai macam acara televisi, serial animasi selalu menjadi perhatian penonton, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Namun tentunya sangat disayangkan apabila potensi animasi hanya dikembangkan semata-mata hanya untuk hiburan. Jika pemanfaatan animasi dikembangkan untuk kepentingan pendidikan, hal itu akan memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa yang pada dasarnya tergolong usia anak-anak dan remaja. Hal itu sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2011: 2) yang menyebutkan bahwa media pengajaran harus dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa tidak bosan:

Penerapan media pengajaran dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat. Pengajaran akan menarik perhatian siswa sehingga

menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para siswa. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dalam pembelajaran bahasa, ada empat aspek penting yang harus dikembangkan, yaitu keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Tarigan (1994: 1) mengungkapkan bahwa empat keterampilan tersebut diperoleh manusia secara berurutan mulai dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan catur-tunggal. Dalam catur-tunggal, menulis ditempatkan sebagai keterampilan terakhir yang dikuasai manusia. Secara tidak langsung hal ini membuktikan bahwa menulis merupakan keterampilan paling kompleks jika dibandingkan dengan yang lainnya. Akhaidah dkk. (2003: 2) mengemukakan bahwa menulis membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam penyusunannya:

Tidaklah berlebihan jika dikatakan bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Untuk menulis karangan sederhana pun, secara teknis kita dituntut memenuhi persyaratan dasar seperti kita menulis karangan yang rumit. Kita harus memilih topik, membatasinya, mengembangkan gagasan, menyajikannya dalam kalimat dan paragraf yang tersusun secara logis, dan sebagainya.

Hal yang diperlukan untuk menangani masalah tersebut di antaranya adalah dengan membuat media. Media tersebut harus mampu menyampaikan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun tulisan. Sadiman dkk. (2011: 6)

mengatakan bahwa media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Mc Cloud (2000: 8-9) berpendapat bahwa ada dua hal dalam komunikasi yang harus diperhatikan. Sebagaimana dikemukakannya bahwa:

Dalam proses memberi tahu hal pada orang lain kita membutuhkan dua hal dari pendengar. Kita butuh mereka paham apa yang kita sampaikan dan kita butuh mereka memperhatikan sampai kita selesai. Untuk mencapai hal tersebut kita harus melakukan komunikasi secara jelas dan kita harus paham cara membujuk agar pendengar tertarik.

Dalam animasi, cerita disampaikan dengan gambar bergerak sehingga penyampaiannya lebih jelas. Dengan begitu, pendengar akan lebih paham maksud dan arah pembicaraan. Untuk membujuk agar pendengar tertarik, yang perlu dilakukan hanya mengemas animasi dengan gambar dan cerita yang menarik. Dengan begitu, menyampaikan dengan animasi akan lebih membuat pendengar paham daripada dengan bahasa verbal. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan menggunakan animasi dua dimensi sebagai media untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran menulis narasi.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran sudah pernah dilakukan dalam skripsi Agustina (2011) di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), jurusan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia dengan judul “Pembelajaran Menulis Naskah Drama dengan Menggunakan Media Animasi.” Dalam penelitian tersebut animasi terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dari nilai rata-rata 62,92 menjadi 83,75. Dalam penelitiannya, Agustina (2011: 177) juga berpesan bahwa penggunaan media animasi sangat efektif dan bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran menulis.

Dalam penelitian ini, penulis membuat cerita animasi yang diselipi materi mengenai menulis narasi sebagai sumber informasi bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan karena penulis merasa potensi animasi masih belum maksimal jika hanya digunakan sebagai media hiburan saja. Selain itu, penulis melihat komputersasi yang tengah berkembang di sekolah-sekolah sudah menunjang sarana dan prasarana untuk dilakukannya penelitian ini. Dengan demikian, penulis beranggapan bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Media Animasi Dua Dimensi Informatif dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi (Studi Eksperimen Semu terhadap Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012)”.

1.2 Masalah Penelitian

Dalam bagian ini akan dijelaskan masalah pokok penelitian yang meliputi (1) identifikasi masalah, (2) batasan masalah, dan (3) rumusan masalah. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang termotivasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

- 2) Kurangnya penyerapan materi ketika kegiatan pembelajaran mengakibatkan kurang maksimalnya kemampuan siswa dalam menulis.
- 3) Media yang kurang sesuai akan menghambat proses pembelajaran.

1.2.2 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran menulis karangan narasi dengan penggunaan media yang tepat. Media yang digunakan adalah animasi dua dimensi.

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 semester II SMK Negeri 1 Bandung sebelum menggunakan media animasi dua dimensi?
- 2) Bagaimana kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas XI semester II SMK Negeri 1 Bandung setelah menggunakan media animasi dua dimensi?
- 3) Apakah media animasi dua dimensi dapat digunakan dalam pembelajaran menulis karangan narasi?

1.3 Tujuan Penelitian

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

- 1) kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas Kelas XI Semester II SMK Negeri 1 Bandung sebelum menggunakan media animasi dua dimensi;
- 2) kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas Kelas XI Semester II SMK Negeri 1 Bandung setelah menggunakan media animasi dua dimensi;
- 3) ada tidaknya perbedaan signifikan antara keterampilan siswa kelas XI SMK Negeri 1 Bandung dalam menulis karangan narasi sebelum dan sesudah menggunakan media animasi dua dimensi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Akademis

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 keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan media animasi dua dimensi.

2) Manfaat Praktis

Bagi guru penelitian ini dapat membantu guru untuk menentukan suatu media yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran agar mampu menarik perhatian siswa. Bagi siswa, siswa akan memperoleh inspirasi, pengalaman, dan pengetahuan yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam pembelajaran menulis karangan narasi.

1.5 Anggapan Dasar

Berdasarkan pernyataan tersebut, yang dijadikan anggapan dasar oleh penulis adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menulis karangan narasi merupakan salah satu bahasan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK dengan mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
- 2) Penggunaan media animasi dua dimensi akan dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran menulis karangan narasi.
- 3) Siswa akan terstimulus menulis karangan narasi setelah mengamati animasi dua dimensi.

1.6 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H^1 : terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi dengan menggunakan media animasi dua dimensi.

H^0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan siswa dalam karangan narasi dengan menggunakan media animasi dua dimensi.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman yang terjadi antara penulis dan pembaca dalam memahami penelitian ini, penulis menguraikan definisi operasional berikut.

- 1) Menulis narasi atau naratif merupakan membuat tulisan berbentuk karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa atau kejadian menurut urutan terjadinya (kronologis). Dalam karangan narasi terdapat unsur-unsur intrinsik yang menjadi ciri khas karangan tersebut. Unsur intrinsik tersebut yakni, tema, alur, latar, tokoh, konflik, dan amanat.
- 2) Animasi dua dimensi informatif merupakan media cerita animasi multimedia yang disisipi materi mengenai pembelajaran didalamnya. Karena sifat media ini cerita, media ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi siswa untuk menulis karangan narasi. Media ini berbentuk animasi yang dekat dengan kehidupan siswa masa kini, dengan begitu siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Media ini disisipi materi mengenai proses menulis karangan narasi dan unsur-unsur intrinsik karangan narasi, sehingga siswa dapat memahami informasi mengenai karangan narasi setelah menyimak media ini