

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh manusia, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan berbahasa itu tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya, saling menunjang, saling mendukung, sehingga dinamakan caturtunggal keterampilan berbahasa.

Selain itu, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang membutuhkan latihan dan praktik secara berkesinambungan. Menulis bukan merupakan keterampilan yang akan berhasil hanya dalam satu kali pengerjaan. Sangat diperlukan latihan dan praktik untuk menghasilkan tulisan yang baik, sehingga keterampilan menulis merupakan puncak keterampilan berbahasa. Menulis merupakan keterampilan yang kompleks dan bersifat produktif serta dianggap memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lainnya.

Menulis merupakan keterampilan yang dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dan tidak mudah dikuasai karena penulis harus dapat memberikan suatu informasi, mengungkapkan ide atau gagasan, mencurahkan perasaan, dan sebagainya.

Dari angket yang peneliti sebarakan kepada siswa SMAN 22 Bandung saat observasi awal, menunjukkan hampir 90% siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide untuk memulai sebuah tulisan. Sebagian besar, siswa merasa

bingung jika mendapat tugas untuk membuat cerpen. Siswa merasa sulit untuk memulai sebuah tulisan karena sulit menemukan ide cerita. Dalam pengerjaannya, siswa menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan tema cerita yang akan mereka buat, tidak jarang mereka malah tidak menghasilkan cerita sama sekali.

Kesulitan lain yang dirasakan siswa dalam menulis cerpen yaitu sulitnya membuat alur cerita. Siswa mengalami stagnasi dalam membuat alur cerita. Siswa sulit menentukan ending cerita yang bisa membuat pembaca terkesan terhadap cerita yang dibuatnya.

Konflik cerita juga merupakan masalah yang sering dialami siswa saat menulis cerpen. Konflik cerita sering tidak muncul dalam cerita yang mereka buat, sehingga cerita menjadi tidak hidup. Pembaca pun akan menjadi bosan membaca cerita yang dibuat karena konflik tidak muncul sehingga cerita menjadi datar.

Selain itu, permasalahan yang peneliti temukan pada siswa SMAN 22 Bandung, berkaitan dengan pembelajaran menulis cerpen adalah pembelajaran yang cenderung monoton dan tidak menarik. Siswa menjadi tidak bersemangat dalam belajar karena pembelajaran yang tidak menyenangkan untuk siswa.

Menulis cerpen yang notabene merupakan cerita rekaan, di rasa kurang berhasil dalam pembelajaran. Ini diakibatkan karena siswa kurang terampil menulis. Faktor lain yang turut mendukung ketidakberhasilan siswa dalam menulis adalah kurang efektifnya metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Idealnya, guru harus mampu menerapkan dan

mengembangkan metode-metode pembelajaran serta menggunakan media yang menarik dan variatif agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam belajar.

Untuk mengatasi hal tersebut, sudah seharusnya guru mengganti pola pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu cara mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa adalah dengan menggunakan media di dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat diterapkan dan diharapkan dapat menjadi solusi adalah media animasi 3D.

Penelitian menggunakan media, sebelumnya pernah dilakukan oleh Maria Ulpah, S.Si yang ditulis dalam jurnal penelitiannya dengan judul “Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa “... penggunaan komputer sebagai media pembelajaran memiliki potensi yang sangat besar untuk membantu proses pendidikan. Komputer sebagai media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain.”

Penelitian lain mengenai media pun pernah dilakukan oleh Kepala SMP BPK Penabur Tasikmalaya Thomas Wibowo Agung Sutjiono yang ditulis dalam jurnalnya berjudul “Pendayagunaan Media Pembelajaran”. Penelitian tersebut berisi manfaat-manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penggunaan media sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran karena media dapat memunculkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa sehingga memudahkan kelancaran proses penyampaian materi ajar.

Penelitian lain mengenai pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media pernah dilakukan oleh Tita Puspitawai dengan judul penelitian “Penggunaan Media Film Bertema Pendidikan sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa media film efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen.

Penelitian lain yang juga menggunakan media di dalam pembelajaran menulis cerpen adalah penelitian yang dilakukan oleh Irsa Meilawati dengan judul penelitian “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Menggunakan Media Rekaman Televisi Pada Siswa Kelas X SMAN 2 Bandung”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media rekaman iklan televisi, ternyata cukup efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Animasi 3D untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 22 Bandung Tahun Ajaran 2009/2010)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengidentifikasi penelitian sebagai berikut.

- 1) Keterampilan menulis cerpen merupakan pembelajaran yang di anggap sulit bagi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran menulis cerpen harus dilatihkan secara berkesinambungan kepada siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, termasuk penggunaan media yang tepat.

- 2) Guru kurang memberikan pembelajaran menulis cerpen yang menarik bagi siswa. Seharusnya guru dapat menyajikan pembelajaran menulis cerpen yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dengan menggunakan media yang tepat.
- 3) Penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran menulis cerpen dapat meningkatkan kreativitas siswa dan menunjang dalam pembelajaran serta dapat memberikan variasi baru dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Media juga berperan penting dalam pembelajaran karena penggunaan media dapat menarik perhatian siswa, membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, dan meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen adalah media animasi 3D. Animasi 3D banyak sekali ragamnya, namun dalam penelitian ini animasi 3D yang digunakan adalah animasi 3D berupa film pendek. Animasi 3D yang berupa film pendek ini didalamnya terdapat pesan moral bagi siswa.

Agar tahapan pemecahan menjadi jelas, peneliti membatasi masalah yang diteliti, yaitu sejauh mana keefektifan pemanfaatan media animasi 3D dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rencana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas X dengan menggunakan media animasi 3D?
- 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas X dengan menggunakan media animasi 3D?
- 3) Bagaimana hasil pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas X dengan menggunakan animasi 3D?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menetapkan tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut ini.

- 1) Mendeskripsikan rencana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas X dengan menggunakan media animasi 3D.
- 2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas X dengan menggunakan media animasi 3D.

- 3) Mendeskripsikan hasil pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas X dengan menggunakan animasi 3D.

1.5.2 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Penelitian ini juga dapat dijadikan bahan kajian bagi peningkatan kualitas pembelajaran menulis cerpen. Selain itu, penelitian ini juga sangat bermanfaat sebagai acuan pembelajaran bagi pengajar bahasa dan sastra Indonesia dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran menulis cerpen.

2) Manfaat Praktis

Dari aspek kegunaan, penelitian ini dapat memberikan sumbangan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Guru sebagai pendidik menjadi lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis cerpen. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta menepis anggapan siswa bahwa pembelajaran menulis cerpen itu sulit, membosankan, dan tidak menyenangkan. Siswa menjadi lebih terampil menulis karena adanya variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran menulis cerpen.

1.6 Definisi Operasional

Untuk memperjelas pokok-pokok permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis mendefinisikan istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menulis cerpen adalah suatu proses belajar agar siswa terampil dalam menulis cerpen.
- 2) Media Animasi 3D adalah media yang di dalamnya berisi suatu rangkaian gambar diam secara *inbeethwin* dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), seperti yang pernah kita lihat film - film kartun di televisi maupun dilayar lebar. Jadi, Animasi dapat disimpulkan menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak.