

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Saat ini sebagian besar tontonan di televisi atau gadget berbentuk hiburan yang beragam. Hiburan yang dimaksud adalah seperti film kartun, kuis, drama, musik, dan telenovela. Dari banyaknya tayangan hiburan ini menjadi sulit terkontrol antara tayangan yang disajikan khusus anak-anak, remaja dan orang tua. Berdasarkan paket tayangan televisi, ternyata paket yang memiliki pengaruh paling besar adalah paket hiburan (Anon, 2014: 9).

Seiring perkembangan zaman, saat ini orang-orang lebih tertarik menonton lewat gadget. Karena jika menonton di gadget dirasa lebih simpel dan mudah ditonton kapan pun dan dimana pun. Setiap halnya pasti mengandung sisi positif serta negatif, termasuk menonton gadget. Dari banyaknya pengaruh negatif menonton gadget, pengaruh yang paling berbahaya adalah kecanduan. Akibat dari candu tersebut, bisa menjadikan anak-anak ingin selalu memegang gadget. Bahkan orang dewasa hingga orang tua tidak sedikit pula yang kecanduan gadget untuk menonton tayangan-tayangan hiburan yang ada. Fakta lainnya adalah menurut badan penelitian digital pemasaran mengatakan bahwa pada tahun 2018 sebanyak 60 juta penduduk di Indonesia menduduki peringkat kelima negara yang memiliki gadget terbanyak. Jumlah pemakai *smartphone* yang intens di negara Indonesia kurang lebih 100 juta orang.

Efek kecanduan dapat dilihat dari tontonan drama Korea yang marak di Indonesia. Drama Korea atau terkenal disebut drakor adalah sebuah cerita fiksi yang menceritakan kehidupan masyarakat Korea bahkan tidak jarang, drama Korea sering menayangkan cerita berbau cinta anak sekolah sehingga menjadikan daya tarik tersendiri untuk banyak diminati masyarakat Indonesia terutama remaja sekolah menengah atas. Hasil riset menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat pertama dari 20 negara dengan penggemar drama Korea terbanyak, dihitung sejak Juli 2020 hingga Juni 2021 dengan jumlah cuitan di *Twitter* sebanyak 6,1 miliar, fakta tersebut dimuat oleh tempo.co. Dampak dari kecanduan menonton drama Korea akan menjadi masalah apabila anak tidak mau bergaul, bermain di luar interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

menjadi sangat minim bahkan bisa disebut kurang kegiatan sosial. Waktu belajar anak juga menjadi terganggu karena melihat tayangan-tayangan seperti drama Korea tersebut.

Selain dampak negatif tersebut, terdapat juga dampak positifnya. Ternyata akibat menonton drama Korea bisa juga menumbuhkan imajinasi anak atau seseorang. Misalkan dalam membuat sebuah karya seperti puisi, novel, dan cerpen (Nawawi, dkk., 2021: 21). Untuk dapat menulis sebuah cerpen, tentu sangat membutuhkan ide-ide cemerlang, kosakata yang banyak, serta imajinasi yang tinggi. Besar kemungkinan setelah menonton drama Korea bisa menciptakan sebuah karya sastra. Selain itu, dampak positif lainnya yaitu karena tayangan drama Korea ini menggunakan bahasa Korea yang terdapat terjemahannya, maka penonton drama Korea akan belajar bahasa baru sedikit demi sedikit. Kemudian penonton akan mendapatkan pengetahuan baru mengenai budaya sehari-hari, dan pendidikan di Korea. Penonton akan mendapatkan motivasi untuk belajar (Prasanti & Dewi, 2020: 1).

Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa salah satu indikator yang harus ditempuh oleh siswa adalah bisa menulis teks cerpen, namun saat ini banyak hal yang memengaruhi rendahnya minat siswa dalam menulis cerpen (Syarifah Wahdania, 2020: 12). Diantaranya karena media pembelajaran untuk kemampuan menulis cerpen masih kurang menarik dalam penyampaiannya sehingga membosankan. Kurangnya strategi dalam penyampaian materi menulis cerpen. Guru hanya memberikan penjelasan mengenai kiat menulis cerpen secara teori tanpa dibarengi dengan strategi untuk menarik perhatian dan menumbuhkan kesadaran, kreatifitas, dan imajinasi siswa untuk dapat menuangkan ide dan memunculkan potensi yang ada dalam diri siswa.

Selain itu, penyebab lainnya adalah tidak maksimalnya dalam pemilihan atau penggunaan metode dan media pembelajaran. Sebuah sarana yang ada di sekolah, seperti perpustakaan serta laboratorium kurang mendapat perhatian. Pemakaian media dalam kegiatan belajar bisa menumbuhkan semangat dan minat baru, menumbuhkan keinginan serta semangat belajar siswa (Rahmawati, 2015: 13)

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara yang bertujuan untuk memberikan bahan pembelajaran pada siswa (Pringgawidagda, 2002: 45). Media pembelajaran itu bisa menambah keefektifitasan sebuah hubungan guru

dengan siswa yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas (Rukayah, Hafid, & Jauhar, 2020: 23). Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Agar dapat menerima dan memahami informasi yang disampaikan dengan benar. Media merupakan salah satu alat penting yang dipakai dalam tahap pembelajaran. Media digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sehingga kehadiran media dalam proses pembelajaran akan membantu siswa lebih banyak menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Seiring perkembangan zaman, keberadaan media pembelajaran juga semakin meningkat. Ada banyak jenis media, dan salah satunya format audio-visual seperti video dan film. Bentuk media pembelajaran materi audio visual yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran juga bisa tersedia dari berbagai sumber termasuk TV dan *Youtube*.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, peneliti akan memberikan sebuah inovasi baru berupa media pembelajaran kepada pengajar, yang berkaitan dengan materi menulis cerpen, berupa sebuah drama Korea. Berdasarkan kompetensi dasar menulis cerpen 4.6 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini akan meneliti mengenai keefektifan penggunaan media drama Korea pada pelajaran menulis teks cerpen siswa kelas XI SMK Yamsik Kuningan. Penelitian ini akan mengetes apakah drama Korea ini bisa dijadikan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam belajar menulis teks cerpen atau tidak. Namun karena tayangan drama Korea ini terdiri dari beberapa episode dan dalam satu episodanya berdurasi kurang lebih 50 menit sehingga dikhawatirkan akan mengganggu proses belajar siswa karena membutuhkan waktu yang cukup lama. Maka dari itu tayangan yang digunakan untuk media menulis cerpen dalam penelitian ini menggunakan salah satu episode dari drama Korea yang bisa diunduh melalui *youtube*.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang yang sudah dijelaskan maka didapat rumusan masalahnya adalah bagaimana keefektifan media drama Korea yang berjudul *Who Are You School 2015* jika digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas XI SMK Yamsik Kuningan?

### C. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media drama Korea yang berjudul *Who Are You School 2015* di kelas XI SMK Yamsik Kuningan.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan agar bermanfaat baik secara teoretis ataupun praktis:

#### 1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sebuah manfaat secara teoretis mengenai keterampilan menulis cerpen siswa dalam belajar teks cerita pendek. Selanjutnya diharapkan penelitian ini bisa bermanfaat sebagai salah satu bahan acuan agar dapat memberikan ide untuk bisa menentukan media pembelajaran dalam menulis teks cerpen dengan media drama Korea (drakor).

#### 2. Praktis

##### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sebuah gambaran yang nyata serta memotivasi siswa untuk dapat mengekspresikan serta menuangkan ide kreatifnya melalui tontonan drama Korea ke dalam bentuk tulisan cerpen.

##### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan sebuah kontribusi nantinya untuk guru bahasa Indonesia, sehingga bisa dijadikan acuan atau pedoman dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

##### c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan agar penulis dapat mengamalkan ilmu-ilmu yang telah diperoleh dari hasil penelitian ini, sehingga dapat mengembangkan kualitas diri agar dapat menjadi seorang pendidik yang lebih baik ke depannya.