

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah tidak lepas dari perkembangan bahasa yang dimiliki oleh siswa. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang selalu ada di semua jenjang pendidikan, dimulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan di sekolah selalu menyesuaikan dengan perubahan kurikulum yang terjadi. Namun, pada aspek keterampilan dasar yang diajarkan tidak pernah berubah yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Nurin, dalam (Dalman, 2015: 5) mengemukakan bahwa menulis merupakan aspek keterampilan yang harus diperoleh siswa selain aspek menyimak, berbicara dan membaca. Menulis merupakan keterampilan berbahasa. Menulis salah satu kegiatan untuk menuangkan ide dan gagasan yang dijadikan sebuah tulisan. Karena menulis pada dasarnya adalah sebagai kegiatan menggabungkan huruf menjadi kata atau kalimat dan memiliki tujuan untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan kepada pembaca dengan bentuk tulisan yang berisi tentang informasi.

Menulis merupakan keterampilan yang lebih sulit dikuasai daripada tiga keterampilan lainnya: menyimak, berbicara, dan membaca (Nurgiyantoro, 2001: 296). Kemampuan menulis dapat dikatakan kemampuan yang paling sulit. Oleh karena itu, saat menulis siswa dapat menggunakan beberapa kemampuan lain untuk mencapai kualitas tulisan. Kesulitan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Diantara faktor yang paling erat hubungannya dengan pembelajaran menulis untuk meningkatkan keterampilan siswa adalah guru atau pendidik serta motivasi belajar siswa itu sendiri (Hermawan 2004).

Kegiatan menulis siswa dapat tercapai dengan baik, ketika guru menggunakan teknik yang cocok dan tepat diterapkan sebagai contoh pembelajaran yang berisi tentang penyampaian pesan serta isinya. Karena

ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman dalam kemampuan menulis, dan memudahkan mendapatkan informasi dengan cepat.

Pembelajaran di sekolah disajikan terutama dari segi teori dan kurang dari segi praktik menulis. Hal itu menyebabkan kurangnya kebiasaan menulis dan mempersulit siswa untuk mengungkapkan pikirannya secara tertulis, (Widiarti, 2013: 3). Kenyataannya, masih banyak siswa yang kurang mampu menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk tertulis. Karena titik kesulitan yang dialami siswa, kenyataan yang sering terjadi dalam pembelajaran: (1) setiap kali ada pembelajaran menulis cerita pasti siswa merasa bosan, kebingungan menulis cerita tentang apa; (2) Siswa merasa bingung dalam mengembangkan masalah, ketika menemukan masalah yang akan diceritakannya; (3) kebingungan ini yang membuat siswa merasa bahwa menulis lebih sulit daripada mata pelajaran lain.

Pembelajaran menulis belum berjalan dengan baik di sekolah, pembelajaran yang dilakukan hanya dengan menggunakan buku teks dan ceramah tanpa menggunakan media sebagai variasi proses pembelajaran cenderung membuat siswa bosan, malas, atau bahkan bosan dengan pelajaran yang diajarkan, terutama pada saat pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Timbulnya rasa bosan, malas, atau jenuh tentu saja sangat berdampak buruk bagi siswa, karena akan mengurangi rasa semangat dan motivasi mereka dalam belajar serta berakibat buruk bagi prestasi mereka di sekolah. Oleh karena itu, Perlu adanya penyempurnaan untuk meningkatkan pembelajaran menulis di sekolah agar siswa mampu mengungkapkan ide dan gagasannya secara tepat dan akurat dalam bentuk tulisan ((Henri Guntur Tarigan, 2013: 189).

Pada jenjang SMP/ MTs kelas VII, dalam pelajaran bahasa Indonesia terdapat dua jenis teks yang harus dipelajari, salah satunya adalah teks naratif (cerita fantasi). Berdasarkan revisi kurikulum 2013 kelas VII semester 1 pada materi teks fantasi terdapat Kompetensi Inti (KI) 4, yaitu

mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkrit (menggunakan, menganalisis, mengarang, memodifikasi, mencipta) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) dan kompetensi dasar (KD) 4.4, yaitu menyajikan ide kreatif dalam berbicara dan menulis dalam bentuk cerita fantasi yang menunjukkan struktur dan penggunaan bahasa.

Menurut Nurgiyantoro (2014) (dalam Rahayu, 2019) menjelaskan bahwa yang dimaksud cerita fantasi sebagai cerita fiksi yang berjenis fantasi (*literary fantasy*) dan perlu dibedakan dengan cerita rakyat fantasi (*folk fantasy*) dimana pengarangnya tidak tahu siapa yang mencoba menghadirkan sebuah dunia lain (*other world*) di samping dunia realitas. Cerita fantasi (*fantastic stories*) dapat dipahami sebagai cerita yang tokoh, alur, atau temanya dapat dipertanyakan, baik melibatkan (hampir) keseluruhan cerita atau sebagian dari cerita tersebut. Cerita fantasi berisi peristiwa dan plot yang realistis, seperti kisah kehidupan nyata, dan juga digambarkan dalam nada dan suasana yang membuatnya tampak realistis. Oleh karena itu, cerita fantasi dipilih untuk meningkatkan imajinasinya yang mengalir melalui tulisannya.

Untuk menulis cerita fantasi, tentunya diperlukan pengetahuan bahasa dan kosa kata yang kaya selain kemampuan berimajinasi atau berpikir kreatif (Putri, 2018:26). Pengetahuan tentang bahasa dan kosa kata diperlukan untuk mencapai akurasi dalam menulis cerita fantasi. Oleh karena itu, siswa perlu pembiasaan dalam berbahasa Indonesia dan berupaya membuat siswa dapat tertarik dalam membaca, karena sebagai upaya untuk memperkaya kosa kata.

Prinsipnya adalah siswa diminta memilih peristiwa atau benda yang memang ada dan terjadi pada lingkungan nyata, yang selanjutnya dikembangkan melalui imajinasi atau fantasi sehingga menghasilkan suatu cerita. Pembelajaran ini mencoba mengembangkan potensi siswa yang masih anak-anak, yang memiliki kemampuan berimajinasi dan fantasi yang baik.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan terdapat beberapa faktor permasalahan, yang menjadi kendala kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa yaitu kurangnya penerapan media pembelajaran yang dilakukan saat proses pembelajaran, pembelajaran menulis masih menjadi pembelajaran yang dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran pun menjadi komponen yang sangat penting dalam menunjang proses belajar di kelas. Maka diperlukan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus membuat suatu kegiatan belajar yang kreatif dan inovatif sehingga mampu menarik kembali minat siswa dalam belajar dan belajar menjadi efektif. Dengan demikian pengajar memegang peranan penting dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan meminimalisasi kejenuhan siswa dalam belajar.

Hal ini dipertegas oleh Hamalik (dalam (Arsyad, 2013: 15) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, bahkan menimbulkan efek psikologis bagi siswa. Media gambar merupakan salah satu sarana pendukung proses pembelajaran yang efektif dan digunakan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis cerita fantasi adalah media gambar. Media gambar atau media visual merupakan suatu media yang dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Sardiman 2002) bahwa gambar sebagai alat pengantar yang mudah dipahami, memiliki warna dan gambar yang menarik, serta urut.

Penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya melatih siswa untuk menulis teks cerita fantasi, tetapi dengan media ini dapat memberikan daya imajinasi siswa untuk memudahkan mereka menyusun karangan tersebut. Bisa kita ketahui bahwa usia anak kelas VII, dapat dikatakan usia dimana anak-anak masih suka bermain dan menyukai benda-benda yang kongkrit. Sehingga dalam proses pembelajaran guru seharusnya bisa memanfaatkan media-media gambar untuk meningkatkan motivasi siswa.

Media gambar sangat penting diterapkan dalam pembelajaran. Karena media gambar memiliki banyak manfaat, diantaranya pelajaran dengan mudah untuk dipahami, secara otomatis siswa akan lebih memperhatikan pelajaran dan siswa juga lebih termotivasi dalam belajar. Media gambar juga dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajarannya, karena gambar merupakan media yang mudah untuk di dapat serta besar manfaatnya untuk mempertinggi nilai pembelajaran

Manfaat lain dari media gambar yaitu menjadikan siswa lebih cepat paham terhadap materi yang disampaikan oleh gurunya. Pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran teks fantasi diharapkan mampu menjadikan daya nalar dan imajinasi siswa lebih berkembang dan luas sehingga dalam proses penulisan teks cerita fantasi pada siswa kelas VII di MTs Al-Mujahidin Segeran Indramayu tidak akan mengalami kendala atau kesulitan serta pembelajaran menulis teks cerita fantasi menjadi efektif.

Penelitian ini dilakukan dalam upaya untuk mengukur keefektifan siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan media gambar untuk mengukur pemahaman siswa tentang menulis teks cerita fantasi. Sehingga peneliti melakukan penelitian berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII di MTs Al- Mujahidin Segeran Indramayu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana keefektifan penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di MTs Al- Mujahidin Segeran Indramayu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di MTs Al-Mujahidin Segeran Indramayu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang keefektifan penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII dapat memberikan dampak baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi tentang penggunaan media bergambar dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa. Selain itu, dapat menambah bahan pembelajaran untuk mempelajari cara menulis teks yang bagus. Belajar menulis teks fantasi menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan interaktif. Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran teori sastra, khususnya pembelajaran menulis cerita fantasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat bagi peserta didik antara lain (1) dapat membantu siswa mengatasi kesulitan menulis teks cerita fantasi, (2) dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, (3) dapat memudahkan siswa dalam menulis teks cerita fantasi dengan model pembelajaran yang tepat, dan (4) dapat meningkatkan minat siswa untuk menulis.

b. Bagi Guru

Manfaat guru antara lain: (1) dapat memberi masukan untuk penggunaan model pembelajaran yang sesuai, menarik, efektif, dan interaktif dalam pembelajaran menulis teks fantasi, (2) dapat memotivasi siswa untuk belajar menulis teks cerita fantasi dengan baik dan benar, (3) dapat membimbing siswa untuk menulis teks cerita fantasi sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaannya, serta (4) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam keterampilan menulis teks cerita fantasi.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini, bisa dijadikan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai suatu bahan rujukan/ referensi dalam usaha meningkatkan inovasi pembelajaran bagi para guru bahasa Indonesia dalam mengajarkan materi menulis, dan tentunya dengan memberikan pemahaman mengenai media pembelajaran yang mudah untuk dipahami. Terutama media pembelajaran dalam pembelajaran menyajikan gagasan secara lisan dan tertulis pada teks cerita fantasi.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai bentuk dari pengabdian peneliti yang dapat dijadikan acuan untuk terus mencari dan dapat mengembangkan inovasi dalam pembelajaran yang lebih baik lagi yang menambah pemahaman peneliti terkait penggunaan media gambar, selain itu dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran menulis teks fantasi.

