

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bermutu merupakan kondisi pembelajaran yang berorientasi pada tujuan pembelajaran. Artinya, pembelajaran yang dilaksanakan diarahkan guna mencapai pembentukan kompetensi pada siswanya. Namun, pada kenyataannya mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Guru sebagai pendidik dituntut harus mampu mengajar dan membimbing agar mutu pendidikan di Indonesia meningkat, guna keberlangsungan kehidupan suatu bangsa.

Pendidikan merupakan perwujudan dari salah satu tujuan pembangunan nasional Indonesia, yaitu ingin mencerdaskan kehidupan bangsa. Saat ini bidang pendidikan merupakan salah satu bidang pembangunan yang mendapat perhatian serius dari pemerintah. Dengan memahami tujuan pendidikan maka tercermin bahwa, pendidikan merupakan faktor yang sangat strategis sebagai dasar pembangunan bangsa. Sejalan dengan itu apabila dihubungkan dengan ekstensi dan hakikat hidup manusia, kegiatan pendidikan diarahkan pada manusia sebagai makhluk individu dan sosial.

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di

dalam berbagai lingkungan. Pendidikan memotivasi diri untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Menurut Shertian (2000: 37) pendidikan merupakan usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia, dan salah satu usahanya adalah melalui suatu proses pembelajaran di sekolah. Dalam usaha tersebut, siswa merupakan sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan secara terus menerus.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari. Hal ini ditunjukkan dengan dicantumkannya mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum pendidikan, dari jenjang SD sampai ke Perguruan Tinggi. Guru menjadi salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satunya pembelajaran dalam bahasa Indonesia adalah bagaimana seseorang menulis dengan baik.

Proses menulis merupakan salah satu faktor untuk berkomunikasi yang dilakukan secara tulisan. Tarigan (2008:22) menyatakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut. Gambar atau lukisan mungkin dapat menyampaikan makna-makna, tetapi tidak menggambarkan kesatuan-kesatuan bahasa. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir secara kritis.

Banyak sekali pembelajaran tentang menulis, salah satunya ialah menulis teks cerita ulang biografi. Kosasih (2014:154) menyatakan, “Teks cerita ulang adalah teks yang menceritakan kembali kejadian atau pengalaman masa lampau”. Cerita ulang dapat disampaikan berdasarkan pengalaman langsung penutur atau penulisnya.

Pada zaman sekarang, para siswa banyak yang tidak bisa mengungkapkan gagasan atau ide yang ada dipikirkannya. Mereka beranggapan bahwa menulis merupakan suatu pekerjaan yang sulit untuk dilakukan. Kesulitan yang sering ditemui oleh para siswa karena kekurangan materi, memilih topik, kehabisan ide, dan sebagainya. Dengan cara menulis teks cerita ulang biografi, maka para siswa diharapkan mampu untuk berpikir secara kritis ketika mereka menulis, sehingga berkomunikasi secara tulisan dapat dilakukan dengan baik.

Guru sebagai fasilitator diharapkan mampu untuk membimbing siswa agar mampu untuk menulis, terutama menulis teks cerita ulang biografi. Untuk menarik minat siswa dalam belajar, maka guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran dengan baik, sehingga pembelajaran tersebut berjalan dengan lancar dan tidak membosankan.

Pada hasil studi pendahuluan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa merasa bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit karena didalamnya terdapat banyak hafalan, latihan dan istilah-istilah yang sulit untuk dipahami, maka dari itu, peneliti menggunakan media *movie maker* sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Movie maker merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang ditujukan untuk menyalurkan pembelajaran berupa penggabungan antara teks, gambar, suara dan animasi dalam sebuah video yang dapat membantu merangsang pikiran, perasaan, menarik perhatian dan kemauan siswa dalam belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Kelebihan lain dari *movie maker* juga dikenal sebagai sebuah program untuk membuat video yang sudah ada menjadi lebih menarik diantaranya dapat menghemat waktu dalam proses kegiatan belajar mengajar dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media video. Namun, perlu diketahui pula bahwa guru juga harus tetap memantau kegiatan siswa ketika belajar menggunakan *movie maker* tersebut. Konsep yang ada dalam *movie maker* ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena memudahkan siswa untuk memahami konsep yang disajikan, sementara video atau suara juga dapat merangsang kemampuan afektif siswa.

Terdapat aspek khusus berpikir kreatif adalah berpikir *divergen* yang memiliki karakteristik *flexibility* (keluwesan), *elaboration* (merinci), *originality* (keaslian), *fluency* (kuantitas output/kelancaran) dan *evaluation* (keterampilan menilai). *Movie maker* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memunculkan indikator-indikator berpikir kreatif tersebut. Misalnya, tayangan yang terdapat pada *movie maker* tersebut dimana siswa diminta untuk menyimak materi yang disajikan dalam tayangan tersebut dan setelah menyimak dengan seksama dapat membuat sebuah teks biografi sesuai dengan materi yang telah terdapat dalam media *movie maker* tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Memproduksi Teks Cerita Ulang Biografi dengan Menggunakan Media *Movie Maker* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lembang Tahun Pelajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berarti mengenali berbagai masalah yang relevan dengan topik penelitian. Dalam bagian ini perlu dituliskan berbagai masalah yang ada pada objek yang diteliti. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dibuat identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pemahaman siswa dalam langkah-langkah memproduksi teks cerita ulang biografi masih rendah.
2. Rendahnya kemampuan menulis siswa.
3. Siswa sulit untuk mengungkapkan gagasan atau ide yang dipikirkannya.
4. Tidak adanya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut tidak berjalan lancar dan membosankan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui berbagai masalah yang terdapat di dalam pembelajaran memproduksi teks cerita ulang biografi. Dalam pembelajaran ini, identifikasi masalah yang didapat adalah kurangnya pemahaman siswa dalam langkah-langkah memproduksi teks cerita ulang biografi, rendahnya kemampuan menulis siswa, sulit mengungkapkan ide, serta media pembelajaran

yang tidak bervariasi. Identifikasi masalah tersebut memiliki hubungan satu masalah dengan masalah lain.

C. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dianggap sebagai permasalahan yang akan di bahas dalam hasil penelitian ini. Penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut.

- a. Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran memproduksi teks cerita ulang biografi dengan menggunakan *mediamoviemaker* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang?
- b. Mampukah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang memproduksi teks cerita ulang biografi dengan struktur, ciri kebahasaan, dan kaidah penulisan yang tepat?
- c. Efektifkah media *Movie Maker* diterapkan dalam pembelajaran memproduksi teks cerita ulang biografi pada kelas XI SMA Negeri 1 Lembang?

Setelah masalah yang akan diteliti itu dapat ditentukan, maka penulis dapat menegaskan hal-hal yang akan dikaji dalam penelitiannya. Rumusan masalah tersebut, dapat terjawab secara akurat bila penulis mempunyai pengetahuan yang luas dan terpadu. Hal itu dapat diperoleh dari teori-teori dan hasil-hasil penelitian para pakar sebelumnya yang terkait dengan masalah yang akan diteliti.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan di atas, penulis membatasi permasalahan yang akan dilakukan penelitian. Penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran memproduksi teks cerita ulang biografi dengan menggunakan media *Movie Maker*.
- b. Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016 mampu memproduksi teks cerita ulang biografi berdasarkan struktur teks, ciri kebahasaan, dan kaidah penulisan dengan media *Movie Maker*.
- c. Media yang digunakan dalam memproduksi teks cerita ulang biografi adalah *movie maker*.

Setiap masalah yang diteliti akan dibatasi, maka penulis dapat memfokuskan hal-hal yang akan dikaji dalam penelitiannya. Maka penulis memfokuskan penelitiannya pada beberapa hal mencakup kemampuan menulis (merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran). Dengan dibatasinya permasalahan yang dituliskan dalam rumusan masalah, penulis berharap batasan masalah ini dapat membantu permasalahan menjadi lebih efisien.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas mengenai permasalahan yang akan dilakukan penelitian oleh penulis, maka penulis merumuskan tujuan dari penelitian yang

akan dilakukan oleh peneliti terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini, penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai yaitu:

1. Mengetahui keberhasilan penulis dalam melaksanakan pembelajaran memproduksi teks cerita ulang biografi dengan menggunakan media *Movie Maker* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang;
2. Mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang dalam memproduksi teks biografi dengan menggunakan media *Movie Maker*;
3. Mengetahui ketepatan penggunaan media *Movie Maker* dalam pembelajaran memproduksi teks cerita ulang biografi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memiliki tujuan yang berkaitan erat dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Tujuan penelitian ini berguna untuk mengetahui keberhasilan, kemampuan serta keefektifan dalam pembelajaran memproduksi teks cerita ulang biografi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembang.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dituliskan oleh penulis di atas, maka penulis akan merumuskan manfaat dari penelitian yang dilakukan. Melihat tujuan penelitian tersebut, penelitian mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. Bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengalaman berharga dan saran upaya meningkatkan kemampuan penulis dalam melaksanakan praktik penelitian di lapangan mengenai laporan pembelajaran memproduksi teks cerita ulang biografi menggunakan media *Movie Maker*.

2. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pelajaran yang berharga bagi siswa-siswa sekolah, dan menjadi ilmu yang bermanfaat bagi semua yang mempelajari pelajaran ini. Penelitian yang dilakukan juga diharapkan menjadi inspirasi bagi semua siswa untuk mengembangkan kemampuannya terhadap teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran agar lebih dimengerti.

3. Bagi peneliti lanjutan

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan menjadi inspirasi bagi para peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan media yang sama atau pembelajaran yang sama.

4. Bagi Guru Bahasa dan Sastra Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi siswa, selain itu hasil penelitian ini dapat juga dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia ke arah yang lebih baik.

5. Bagi lembaga sekolah

Hasil penelitian ini kiranya dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memproduksi teks biografi menggunakan media *Movie Maker*.

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi penulis, peneliti lanjutan, siswa serta guru. Bagi penulis, dapat dijadikan suatu pengalaman dan saran dalam melaksanakan kegiatan di lapangan. Bagi peneliti lanjutan, dapat dijadikan sebagai pemikiran dasar untuk penelitian selanjutnya. Bagi siswa, dapat meningkatkan pembelajaran memproduksi teks cerita ulang biografi. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengajaran teks cerita ulang biografi.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, penulis mengambil judul penelitian “Pembelajaran Memproduksi Teks Cerita Ulang Biografi dengan Menggunakan Media *Movie Maker*”, kemudian penulis membagi menjadi istilah-istilah, yang terdapat dalam judul penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran merupakan suatu proses, cara yang dilakukan untuk menjadikan siswa mengalami perubahan dan memperoleh kecakapan dari sesuatu yang dipelajari.
2. Memproduksi adalah menghasilkan, mengeluarkan hasil.
3. Teks cerita ulang adalah teks yang menceritakan kembali kejadian atau pengalaman masa lampau.
4. Biografi adalah teks yang berisikan kisah atau keterangan hidup seseorang dari kecil hingga tua, bahkan sampai meninggal dunia yang di tuliskan oleh orang lain dan bukan oleh diri sendiri.
5. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

6. *Movie Maker* adalah suatu aplikasi pembelajaran yang ditujukan untuk menyalurkan pembelajaran berupa penggambungan antara teks, gambar, suara dan animasi dalam sebuah *video* yang dapat membantu merangsang pikiran, perasaan, menarik perhatian dan kemauan siswa dalam belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

G. Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi dimaksudkan agar tidak terjadi kekeliruan atau salah penafsiran terhadap isi yang terdapat dalam setiap babnya dan agar strukturnya lebih terarah dengan apa yang dipaparkan oleh penulis dalam setiap babnya. Skripsi ini disusun menjadi lima bab sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Bab ini membahas mengenai kedudukan pembelajaran memproduksi teks cerita ulang biografi berdasarkan Kurikulum 2013 yang membahas mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar, alokasi waktu, pengertian mengenai pembelajaran teks cerita ulang, pengertian memproduksi, pengertian teks cerita ulang biografi, jenis-jenis teks cerita ulang, struktur teks cerita ulang, ciri kebahasaan cerita ulang, kaidah penulisan teks cerita ulang, langkah-langkah penulisan teks cerita ulang, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini di dalamnya membahas tentang metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, operasional variabel, rancangan pengumpulan data dan instrument penelitian, rancangan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan, di dalamnya terdapat profil subjek dan objek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, data persiapan dan pelaksanaan pembelajaran, data hasil evaluasi, analisis memproduksi teks cerita ulang, analisis terhadap penilaian, tes signifikansi keberhasilan proses belajar mengajar, dan pengujian hipotesis.

Bab V Simpulan dan Saran. Bab ini membahas mengenai simpulan dan saran yang diberikan penulis berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Simpulan dan saran ini diharapkan dapat memberikan masukan yang baik terhadap pihak yang terkait dan pihak-pihak yang ingin melakukan penelitian lanjut.

Berdasarkan hal tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa dengan adanya struktur organisasi dalam skripsi yang dibuatnya. Penulis dapat lebih jelas memaparkan setiap babnya agar tidak terjadi kekeliruan.