

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, seorang siswa dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa. Salah satu keterampilan berbahasa tersebut adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan suatu kegiatan kreatif dalam menggunakan bahasa lisan ke dalam bentuk bahasa tulis. Keterampilan menulis tentunya tidak datang begitu saja, tentunya membutuhkan banyak latihan untuk menghasilkan tulisan yang baik. Menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa membutuhkan proses pemindahan pemikiran ke dalam bentuk tulisan. Melalui tulisan, pembaca akan tertarik terhadap informasi yang diberikan oleh penulis.

Menulis merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, pada kenyataannya banyak yang tidak suka dengan pembelajaran menulis karena mereka beranggapan bahwa menulis merupakan kegiatan yang sangat sulit dilakukan. Anggapan-anggapan tersebut mengakibatkan rendahnya minat dalam kegiatan menulis. Untuk meningkatkan minat siswa dalam menulis, maka perlu adanya strategi atau teknik yang dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran menulis khususnya menulis teks fabel.

Berdasarkan kurikulum 2013, salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas VII yaitu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, dengan kegiatan pembelajaran yakni (1) menulis fabel/legenda berdasarkan ide yang direncanakan dan data yang diperoleh, (2)

memerankan dan menceritakan fabel/legenda yang berasal dari daerah setempat. Pembelajaran menulis fabel/legenda merupakan pembelajaran yang membutuhkan keterampilan menulis dan imajinasi yang tinggi dalam menulisnya. Upaya guru dalam hal ini yaitu menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu alat untuk mempermudah siswa dalam belajar.

Menulis teks fabel adalah salah satu sarana untuk mengembangkan keterampilan menulis bagi siswa. Pembelajaran menulis teks fabel ini bukan menjadi hal yang baru lagi, karena fabel termasuk dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah yang dikenal kepada siswa. Siswa dapat berfikir dan kreatif dalam merangkai kata-kata untuk dijadikan sebuah teks fabel. Dengan menulis teks fabel tentunya bisa membuat siswa mampu dan bisa menjaga sastra asli di Indonesia.

Teks fabel adalah cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang. Karakter-karakter yang terdapat pada binatang tersebut mewakili karakter-karakter manusia dan diceritakan mampu berbicara dan bertindak seperti halnya biasa manusia. Teks fabel memiliki empat bagian dalam strukturnya. Keempat bagian tersebut yaitu orientasi, komplikasi, resolusi dan koda (Kemendikbud, 2016:209). Pertama, orientasi adalah bagian awal dari suatu cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar, tempat, dan waktu. Kedua, komplikasi adalah konflik atau permasalahan antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lain. Ketiga, resolusi merupakan bagian yang berisi pemecahan masalah yang dialami tokoh. Keempat, koda adalah bagian

terakhir fabel yang berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

Fabel termasuk kedalam cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan yang nyata (Kemendikbud, 2016: 209). Unsur intrinsik teks fabel sama dengan unsur yang membangun teks naratif. Menurut Nurgiyantoro (2010:23), unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur tersebut yaitu tema, penokohan, latar, alur dan sudut pandang. Pertama, tema adalah inti permasalahan yang akan dikembangkan oleh pengarang dalam karyanya yang bersifat menjiwai. Kedua, penokohan adalah pelukisan gambaran tentang tokoh dalam cerita tersebut. Ketiga, latar adalah sesuatu yang mengarah pada segala hal yang berhubungan dengan tempat, waktu dan sosial. Keempat, alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga terbentuk suatu cerita yang dihadirkan oleh pelaku dalam suatu cerita. Kelima, sudut pandang merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sementara Sadiman (2014:66) berpendapat kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti pengantara atau pengantar. Pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Tidak setiap media dapat

digunakan untuk menyampaikan bahan belajar. Media yang dipilih hendaknya mengingat suatu dan kondisi mengerti karakteristiknya, sesuai dengan tujuan, sesuai dengan metode dan kecakapan. Media gambar adalah yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa.

Berhubungan dengan media pembelajaran, MTS Jauharal Falah Islami merupakan salah satu Madrasah yang belum menggunakan media gambar berseri di setiap pelaksanaan pembelajaran di kelas, dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana. Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti mengamati pembelajaran di kelas VII karena menurut peneliti kelas VII merupakan kelas yang masih memiliki kebiasaan yang membutuhkan bimbingan dan arahan dari guru secara langsung dan suasana yang membosankan. Hal tersebut, karena masih kebiasaan mereka yang dibawa waktu duduk di sekolah dasar.

Dengan menggunakan media gambar berseri pada saat pembelajaran bahasa, maka siswa akan menjadi lebih cepat memahami materi dan suasana kelas menjadi tidak membosankan. Sebagai contoh, pada saat materi tentang peta dan denah, maka guru menyiapkan sebuah peta maupun globe untuk menjelaskan lebih mendalam tentang peta dan menjelaskan arti dari simbol-simbol yang ada pada peta. Dengan menggunakan peta ini, siswa akan lebih cepat paham dalam memahami materi tentang peta. Jadi, dengan menggunakan media gambar berseri dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, maka masalah-masalah yang menyangkut kajian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih kurangnya keaktifan siswa
2. Masih kurangnya keterampilan menulis siswa
3. Suasana kelas yang membosankan
4. Guru tidak menggunakan media pada saat mengajar dikarenakan kurang sarana dan prasarana.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana kemampuan menulis teks Fabel menggunakan media gambar berseri kelas VII B MTS Jauharul Falah Al-Islami?”.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan untuk meneliti keterampilan siswa dalam menulis teks fabel atau legenda dengan menggunakan media gambar berseri dan dibatasi pada kemampuan menulis teks fabel berdasarkan unsur intrinsik kelas VII B MTS Jauharul falah Al-Islami dibatasi pada aspek tema, tokoh dan penokohan, Amanat, latar serta sudut pandang.

1.5 Tujuan Masalah

Untuk mengetahui pengaruh media gambar berseri terhadap kemampuan menulis teks fabel kelas VII B Di MTS Jauharul Falah Al-Islami.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat dikategorikan kepada dua hal, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi dalam kemampuan menulis teks fabel menggunakan Media Gambar berseri Kelas VII B di MTS Jauharul Falah Al- Islami.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberi sumbangan pemikiran yang baik bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas pada khususnya dan sekoah pada umumnya.

b) Bagi Guru

Dengan melaksanakan penelitian ini guru mengetahui media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran. Disamping itu, dengan melakukan penelitian ini guru akan terbiasa melakukan penelitian kecil yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan profesionalnya sebagai seorang guru dan juga demi perbaikan pembelajaran.

c) Bagi siswa

Menambah pengalaman belajar yang aktif, kreatif , inovatif dan produktif dengan menggunakan media gambar berseri dapat membuat siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pemahaman media pembelajaran aktif khususnya media gambar berseri dan tentunya berguna bagi peneliti sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana.