

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Keterampilan berbahasa berkaitan dengan empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa seseorang dikatakan berhasil apabila ditempuh dengan jalan praktek/ latihan. Keterampilan menyimak didapatkan seseorang dalam mengamati proses berbicara orang lain dan seseorang memiliki keterampilan menyimak didapatkan dari proses menyimak. Sama halnya dengan keterampilan menulis, seseorang mampu menulis apabila seseorang tersebut sering membaca. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan dan saling memengaruhi. Keterampilan berbahasa yang paling sukar dan membosankan ialah menulis. Menulis dinilai paling sukar karena perlu berlatih secara terus menerus. Selain itu, seseorang wajib menguasai dan belajar teknik-teknik menulis dengan baik. Kesulitan yang sering ditemui dalam keterampilan menulis adalah proses mendokumentasikan ide-ide ke dalam bentuk tulisan. Berlatih Menulis mampu menjadikan seseorang mengembangkan daya inisiatif, menumbuhkan keberanian, dan meningkatkan kecerdasan ( Jauhari, 2013:15). Belajar menulis sama halnya dengan keterampilan lainnya, yang keberhasilannya ditentukan dari proses berlatih.

Menulis digunakan sebagai media komunikasi terhadap pembaca tanpa perlu bertatap muka secara langsung. Menulis menjadi suatu kegiatan berkomunikasi dalam bentuk tertulis atau secara tulisan kepada pembaca dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media komunikasi (Dalman, 2016: 3). Dengan menulis kita wajib menyampaikan gagasan, ide, ke dalam bentuk kata yang bertujuan untuk menginformasikan, menakutkan, atau menghibur.

Proses penulisan dapat dilakukan secara spontan dan perlu pengoreksian kembali. Cepat atau lambat sebuah hasil tulisan, selalu mengalami proses yang sama (Komaidi, 2011:5). Seseorang memerlukan persiapan yang matang dalam proses menulis. persiapan yang diperlukan meliputi tahap pemilihan gagasan/ide,

tahap pengendapan/ inkubasi, tahap inspirasi, tahap penulisan, dan tahap revisi. Tahap-tahap inilah yang diperlukan seseorang untuk kegiatan menulis

Salah satu materi bahasa Indonesia yaitu menulis berita. Berita adalah informasi yang menginformasikan peristiwa kepada masyarakat secara fakta. Berita disampaikan ke dalam bentuk tulisan dan lisan (Jauhari, 2013: 193). Dengan demikian, pemerolehan bahan berita harus berisi fakta lapangan. Menulis Berita adalah suatu kegiatan yang berisi laporan tercatat suatu peristiwa penting. Peristiwa ini mengandung informasi fakta, penting, dan menarik bagi sebagian besar masyarakat (Komaidi, 2011:96). Dalam kegiatan penulisan berita diperlukan beberapa tahap untuk mendapatkan informasi fakta.

Tujuan pengajaran mata pelajaran Bahasa dan sastra Indonesia adalah meningkatkan komunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan benar serta menumbuhkan rasa cinta terhadap sastra Indonesia. Pengajaran Bahasa Indonesia akan tercapai apabila siswa berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan siswa tidak dilihat dari segi fisik siswa yang aktif, tetapi juga dilihat dari segi kejiwaan. Keaktifan fisik dan jiwa saling memengaruhi siswa agar menjadikan tujuan pembelajaran tercapai. Untuk menjadikan tujuan pengajaran mata pelajaran bahasa Indonesia tercapai, guru akan merencanakan kegiatan-kegiatan tertentu yang akan dipelajari oleh siswa. Perencanaan tersebut bukan bersifat angan-angan atau khayalan, tetapi dalam hal proses perencanaan guru menyiapkan langkah-langkah tertulis dan dapat dijadikan pedoman. Sanjaya (2013:25) Mengatakan bahwa perencanaan adalah awal dari proses pengajaran, dalam proses perencanaan diperlukan proses berpikir yang mendalam dan penyeleksian dari berbagai alternatif yang dianggap memiliki nilai efektif dan efisien. Proses pembelajaran diartikan sebagai proses kerjasama antara guru dan murid. Pembelajaran yang baik tidak hanya sekedar siswa paham akan materi, melainkan dalam kegiatan pembelajaran ini guru dan siswa secara bersama-sama mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013: 236) Proses belajar mengajar tidak akan terlepas dari berbagai masalah siswa. Masalah belajar siswa dibagi menjadi

dua, yaitu masalah intern dan masalah ekstern. 1) Masalah intern belajar merupakan masalah inti yang ada dalam diri individu atau siswa. Masalah intern belajar, meliputi sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, kebiasaan belajar, dan cita-cita siswa. 2) Masalah ekstern belajar merupakan masalah secara keseluruhan siswa, masalah ini mengacu pada masalah yang terdapat di luar jiwa siswa. masalah ekstern belajar, meliputi guru sebagai pembina siswa belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa disekolah, dan kurikulum sekolah. Keterlibatan guru tidak hanya tertuju pada masalah rendahnya nilai, namun guru terlibat dalam berbagai hal yang bertujuan menjadikan anak didik selaras dengan tujuan sekolah. Melalui bidang pendidikan, guru memengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik sosial, budaya, maupun ekonomi. Guru harus bertanggung jawab atas hasil kegiatan belajar siswa. Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran, guru tetap wajib menciptakan suatu kondisi belajar yang sebaik-baiknya.

Seiring berkembangnya jaman dan teknologi yang semakin canggih. Ilmu pengetahuan, teknologi, dan proses pembelajaran juga ikut berkembang. Ketika ilmu pengetahuan belum berkembang proses pembelajaran biasanya berlangsung pada waktu dan tempat tertentu. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah, metode yang menjadikan guru sebagai salah satu sumber belajar siswa. Proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pembelajaran. Berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkat kualitas pendidikan seperti proses pembelajaran kurikulum 2013 yang lebih menekankan pada keaktifan siswa. Konsep pembelajaran pada kurikulum 2013 menjadikan siswa mengembangkan potensi dirinya. Siswa dilibatkan ke dalam pengalaman yang melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan menyenangkan. Di dalam proses pengalaman ini siswa memperoleh inspirasi dari pengalaman yang menantang dan termotivasi untuk bertanya, kreatif, dan mandiri.

Pengalaman belajar dibagi menjadi dua, yaitu pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang melibatkan siswa secara langsung terhadap proses belajar. Pengalaman tidak langsung adalah pengalaman yang tidak melibatkan individu, maksudnya diperlukan cara-cara khusus untuk memberi pengalaman kepada siswa, seperti penggunaan media sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi (Sanjaya, 2013: 199). Pada kenyataannya, tidak semua pengalaman langsung bisa diterapkan pada semua mata pelajaran. Contohnya pada materi cara kerja jantung untuk memompa darah keseluruh tubuh. Peranan media sangat penting dalam pemerolehan pengalaman belajar. Edgar Dale menggambarkan sebuah kerucut pengalaman belajar yang didapatkan dari penggunaan media (Sanjaya, 2013: 199). Hal tersebut tidak mungkin dilakukan secara langsung dengan mempertontonkan jantung secara nyata. Namun untuk memperoleh pengalaman belajar, guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu proses pembelajaran, seperti menyajikan film cara kerja jantung. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran merupakan santapan sehari-hari guru. Masalah tersebut tidak pernah lepas, bagi pendidik yang profesional wajib menangani masalah-masalah yang ada pada proses pembelajaran. Penggunaan metode pengajaran dan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar mampu meningkatkan semangat belajar, minat siswa, dan ransangan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 5 November 2018 dan 7 November 2018 di kelas VIII B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya sebagai subjek penelitian dihasilkan beberapa data. Materi bahasa Indonesia yang kurang diminati siswa salah satunya adalah menulis berita. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama materi menulis berita di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya masih kurang. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil wawancara guru bahasa Indonesia dan rendahnya hasil nilai menulis teks berita. Siswa masih sulit menuangkan idenya atau gagasannya ke dalam bentuk tulisan karena kurangnya

minat membaca siswa, kurangnya berlatih menulis teks berita dan media yang digunakan guru kurang bervariasi yang dibuktikan dalam hasil observasi, sehingga menjadikan proses belajar menjadi membosankan dan tidak membangkitkan semangat siswa. Artinya pemahaman yang disampaikan oleh guru terhadap siswa terutama kelas VIII B belum terserap dengan baik. Strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru telah tepat sesuai dengan kurikulum 2013 yakni proses pembelajaran berpusat kepada siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini media yang digunakan guru kurang bervariasi. Guru cenderung menggunakan lembar kerja siswa dalam memberi tugas. Di sekolah SMP Muhammadiyah 5 Surabaya ini sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti LCD Proyektor dan pengeras suara yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi belum diterapkan di kelas VIII B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.

“Media video audio visual / video animasi adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya” (Sanjaya, 2013: 211) Penggunaan media Audio visual ini lebih baik karena menggabungkan dua indera, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan secara sekaligus daripada menggunakan media auditif (Media yang hanya bisa didengar) dan media visual (media yang hanya bisa dilihat saja).

Penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan masukan serta acuan ada dua penelitian. Penelitian yang pertama milik Nur Alfi Syahriyah (2018) dari prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya dan penelitian milik Orina Isnaeni Al'aliyah (2017) dari prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya. Ada beberapa hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yaitu 1) model pengembangan yang digunakan penelitian terdahulu adalah model pengembangan Sadiman dan model pengembangan Sugiyono, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Addie, dan materi yang digunakan sebagai penelitian berbeda.

Dengan menggunakan media video animasi ini diharapkan siswa lebih berkonsentrasi, kreatif, dan lebih antusias dalam pelaksanaan pembelajaran serta mampu memberikan pengalaman tidak langsung terhadap siswa. Berdasarkan uraian masalah di atas, untuk mengetahui pembelajaran siswa terhadap menulis berita, peneliti melaksanakan penelitian di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya dengan judul *“Pengembangan Media Video Animasi Menulis Berita Kelas VIII B di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya”*.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

- 1.1.1 Rendahnya minat belajar siswa terhadap materi menulis berita.
- 1.1.2 Media yang digunakan guru kurang bervariasi.
- 1.1.3 Rendahnya keterampilan menulis siswa.
- 1.1.4 Pengembangan produk media video animasi
- 1.1.5 Meningkatkan hasil belajar menulis berita dengan bantuan media video animasi.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak menyimpang, maka batasan penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Menulis Berita Kelas VIII B di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya”* difokuskan pada pembahasan pengembangan media video animasi pembelajaran menulis berita di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dilakukan perumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana proses pengembangan media video animasi pembelajaran menulis berita kelas VIII B di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya ?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media video animasi pembelajaran menulis berita kelas VIII B di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya ?

1.4.3 Bagaimana keefektifan media video animasi pembelajaran menulis berita kelas VIII B di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya ?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan proses pengembangan video animasi pembelajaran menulis berita kelas VIII B di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.
- 1.5.2 Mendeskripsikan validitas video animasi pembelajaran menulis berita kelas VIII B di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.
- 1.5.3 Mendeskripsikan keefektifan video animasi pembelajaran menulis berita kelas VIII B di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.

### **1.6. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan media ini adalah media video animasi. Media video animasi ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan dan menarik. Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

Spesifikasi Materi yang berisi dalam media video animasi:

- a. Unsur-unsur berita
- b. Langkah-langkah menulis berita

### **1.7. Manfaat Penelitian**

1.7.1 Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat bermanfaat bagi perkembangan proses pembelajaran dan media pembelajaran dalam dunia pendidikan khususnya materi menulis berita.

1.7.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Manfaat praktis bagi peneliti adalah peneliti mendapatkan wawasan dan ilmu baru saat melangsungkan penelitian yang nantinya sangat berguna dalam menghadapi siswa sebelum menjadi pendidik.

b. Bagi Siswa

Manfaat praktis bagi siswa adalah siswa lebih mudah memahami materi menulis berita karena proses pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, tidak monoton, menumbuhkan jiwa semangat dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam strategi pembelajaran terutama dalam hal media pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Manfaat praktis bagi sekolah dengan adanya penelitian ini dapat menjadi masukan untuk menambah referensi media pembelajaran khususnya media video animasi.