

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kegiatan belajar-mengajar merupakan kegiatan memberikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil pembelajaran bahasa khususnya menulis cerita selama ini masih belum mencapai seperti yang diharapkan. Pengajaran kemampuan menulis cerita merupakan bagian *integral* dari pengajaran bahasa Indonesia, yang diberikan dengan tujuan agar siswa dapat menuangkan gagasannya dalam bahasa tulis yang baik.

Pada perkembangan kurikulum saat ini, fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dalam masyarakat semakin tampak jelas. Silabus pada mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat empat aspek kemampuan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari empat aspek tersebut, menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang memiliki manfaat paling besar bagi kehidupan manusia khususnya para siswa, di samping kemampuan berbahasa yang lain. Dengan menulis siswa dapat menuangkan segala keinginan hati, perasaan, di saat susah, senang, dan kritikan.

Kemampuan menulis cerita dirasakan penting untuk diteliti, karena sampai sekarang masih banyak keluhan dari beberapa guru, bahwa kemampuan menulis cerita siswa masih belum berhasil. Padahal menulis merupakan bagian yang vital dalam setiap pendidikan, karena menulis adalah dasar untuk berpikir.

Selain itu menulis cerita merupakan kebutuhan mutlak bagi setiap orang yang terlibat dalam kegiatan sosial, ekonomi, teknologi, dan lain-lain.

Menulis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam seluruh proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu. Menulis dikatakan kemampuan karena diperlukan latihan-latihan yang berkelanjutan dan terus menerus.

Rendahnya kemampuan menulis cerita pada siswa Sekolah Dasar disebabkan oleh beberapa faktor yang menyangkut siswa maupun guru, antara lain siswa selalu pasif dalam menerima pelajaran menulis, metode yang digunakan guru kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan.

Dalam kondisi yang demikian siswa semakin tenggelam dalam kepasifan, siswa cenderung belajar secara individual, menghafal konsep-konsep yang abstrak dan teoretik, menerima rumus-rumus atau kaidah-kaidah yang tanpa banyak memberikan kontribusi, ide, gagasan, pendapat dalam proses pembelajaran, akibatnya nilai dalam kemampuan menulis cerita siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya masih rendah. Data yang diperoleh peneliti, dari 38 siswa kelas VI terdapat 27 (71,1%) siswa belum mencapai KKM, dan sebanyak 11 (28,9%) telah mencapai KKM yang ditetapkan SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya sebesar 75 dalam pembelajaran bahasa Indonesia menulis cerita.

Menulis sebagai salah satu aspek kemampuan berbahasa wajib dikuasai dan dimiliki oleh siswa. Menurut Tarigan (1987:187), bahwa pelajar dituntut mampu menulis. Mereka harus dapat menulis surat lamaran, surat dinas,

membuat undangan, menulis naskah berpidato, membuat laporan, menulis karya tulis ilmiah dan sebagainya. Ketidakmampuan siswa menggunakan bahasa Indonesia tulis seperti dalam penyusunan karya tulis mereka masih banyak kesalahan. Aspek-aspek kesalahan itu meliputi : bidang ejaan, diksi, kalimat (kohesi-koherensi, kesejajaran, dan keharmonisan), dan pengorganisasian paragraf. Kesalahan-kesalahan itu pada umumnya merupakan kesalahan yang tergolong dalam kesalahan *intra* bahasa, yaitu disebabkan ketidaktahuan siswa akan pembatasan kaidah, dan penerapan kaidah yang tidak sempurna.

Pada umumnya siswa mengalami hambatan ketika mereka diberi tugas oleh guru untuk menulis. Mereka mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, kurang menguasai tata bahasa, dan kurang mampu mengembangkan kemampuan bernalar dalam berbahasa. Kesulitan tersebut menyebabkan mereka kurang mampu menyampaikan pikiran, gagasan dengan baik sehingga siswa menjadi enggan untuk menulis.

Berbagai hal yang muncul tersebut terkait dengan kesulitan yang dihadapi siswa dalam pelajaran menulis. Untuk itu perlu diterapkan suatu keadaan yang membangkitkan semangat siswa untuk melaksanakan metode pembelajaran yang efektif untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu diupayakan bentuk pembelajaran menulis yang lebih memberdayakan siswa, yakni pembelajaran dengan menggunakan media gambar grafis kartun.

Media gambar grafis paling banyak dan paling sering digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media ini termasuk dalam kategori media *non*

*proyeksi*, berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa, dan dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol yang mengandung arti.

Media grafis merupakan media *visual* disajikan dalam bentuk kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar, digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat.

Media gambar grafis kartun dijadikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran kemampuan menulis cerita siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya dan diharapkan dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dan membereskan peluang siswa untuk menemukan ide, gagasan, pendapat dan pengetahuan secara tertulis serta siswa memiliki kegemaran menulis.

Oleh sebab itulah, jenis penelitian yang penulis pilih adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berupaya untuk membuktikan bahwa dengan media gambar grafis kartun, kemampuan menulis cerita pada siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya dapat ditingkatkan.

## **B. Rumusan Masalah**

Permasalahan di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran kemampuan menulis cerita melalui media grafis kartun pada siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017?

2. Bagaimana peningkatan pelaksanaan pembelajaran kemampuan menulis cerita melalui media grafis kartun pada siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017?
3. Bagaimana respon siswa pada pelaksanaan pembelajaran menulis cerita melalui media grafis kartun pada siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017?
4. Bagaimana kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran menulis cerita melalui media grafis kartun pada siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran kemampuan menulis cerita melalui media grafis kartun pada siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Mendeskripsikan peningkatan pelaksanaan pembelajaran kemampuan menulis cerita melalui media grafis kartun pada siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017.
3. Mendeskripsikan respon siswa pada pelaksanaan pembelajaran menulis cerita melalui media grafis kartun pada siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017.
4. Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran menulis cerita melalui media grafis kartun pada siswa kelas VI SDN Tanah Kalikedinding I/251 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Melengkapi teori-teori pembelajaran menulis yang menunjang mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di Sekolah Dasar.
- b. Menambah pengetahuan guru sebagai landasan *konseptual* pemahaman materi dalam pembelajaran menulis cerita.
- c. Menambah pengetahuan guru sebagai landasan dalam pelaksanaan penilaian secara *analitik* dalam proses maupun hasil pembelajaran menulis cerita.

### **2. Manfaat Praktis**

#### a. Bagi Siswa

Dapat membangkitkan semangat kepada siswa agar senang menulis cerita melalui media grafis kartun guna mengembangkan daya nalar dan kreativitasnya

#### b. Bagi Guru

Dapat memberikan manfaat bagi guru Sekolah Dasar, untuk memperluas pengetahuan dan pemahamannya terhadap kemampuan menulis cerita.

#### c. Bagi Penulis

Sebagai pengetahuan dalam penelitian meningkatkan kemampuan menulis cerita melalui media grafis kartun, dan untuk penelitian selanjutnya melalui media maupun model pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah dalam waktu berbeda.

#### d. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dan pada mata pelajaran lain pada umumnya, selanjutnya masa mendatang dapat memberikan perhatian dan pembenahan yang lebih baik pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis cerita.

### E. Definisi Operasional /Istilah

1. Kemampuan menulis adalah merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis. Hasil dari kreatif menulis ini biasa disebut dengan istilah tulisan atau karangan.
2. Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi).
3. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.
4. Media kartun adalah menggambarkan dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi *opini* masyarakat. Kartun dapat digunakan sebagai alat bantu proses pengajaran walaupun banyak kartun yang membuat orang-orang tersenyum, tetapi pada dasarnya kartun mempunyai manfaat dalam proses belajar

mengajar terutama dalam penjelasan rangkaian bahan satu urutan logis atau mendukung makna.

## **F. Sistematika Pembahasan**

BAB I Pendahuluan : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (teori dan praktis), definisi istilah/definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori : tinjauan pustaka, kerangka teori, dan hipotesis tindakan.

BAB III Metode Penelitian : jenis penelitian, setting penelitian (tempat dan waktu penelitian), subjek penelitian, rancangan dan prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan : hasil penelitian/deskripsi data setiap siklus.

BAB V Penutup : simpulan dan saran.

Daftar Pustaka.

Lampiran.