

# BAB I

## PENDAHULUAN

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

Menulis merupakan salah satu kegiatan yang harus dihadapi siswa dalam proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis cerpen. Menulis merupakan suatu proses melahirkan tulisan yang berisikan gagasan (Sumardjo, 2004: 69). Melalui kegiatan menulis diharapkan siswa dapat menuangkan ide-ide atau gagasan baik bersifat ilmiah maupun imajinatif. Menulis cerpen pada dasarnya menyampaikan sebuah pengalaman. Pengalaman tersebut merupakan pengalaman langsung dialami secara pribadi atau pengalaman orang lain. Semua orang memiliki pengalaman namun tidak semua orang menuliskannya menjadi sebuah cerita pendek. Sebenarnya siswa mampu untuk menulis, tetapi kebanyakan dari mereka mengalami kesulitan untuk memulainya. Untuk itu guru harus memberikan contoh terlebih dahulu guna memberikan pemahaman lebih dalam hal menulis cerpen. Dengan demikian proses belajar mengajar hanya dilakukan dengan metode ceramah tanpa melibatkan siswa untuk berperan aktif mengikuti pembelajaran.

Saat pembelajaran menulis cerpen, guru kurang kreatif untuk memilih metode, teknik, maupun media pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak begitu tertarik untuk mengikuti dan cenderung mengabaikan materi yang diajarkan. Dengan metode ceramah siswa akan merasa bosan dan tidak bersemangat. Selama ini guru hanya memberikan contoh cerpen sebagai media pembelajaran dan diskusi sebagai pilihan utama dalam pembelajaran. Rencana program pembelajaran (RPP) hanya

menyalin dari kurikulum yang dibuat oleh pemerintah atau menyontek guru lain. Hal tersebut yang menjadikan guru kurang kreatif. Proses kreatif menjadi tidak berjalan. Untuk melakukan suatu proses kreatif dibutuhkan kemauan untuk melakukan inovasi terus menerus dan tiada henti.

Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis juga memicu rendahnya kemampuan menulis cerita pendek. Menurut Wardhana (2007: 6) ada dua penyebab utama yang menjadi penghambat kegiatan menulis. Pertama, faktor internal, yaitu faktor penghambat yang berasal dari dalam diri sendiri. Selama ini siswa seringkali mengeluh ketika diminta untuk menulis cerita pendek. Siswa mengalami kesulitan untuk menentukan judul, sulit untuk memulai tulisannya. Hal tersebut menjadikan pembelajaran terasa membosankan. Kegiatan menulis bukan muncul secara otomatis. Menulis membutuhkan latihan yang rutin. Dengan demikian kemampuan menulis dan motivasi belajar siswa akan meningkat.

Selain kendala di atas, di SMA N 1 Bantarkawung belum pernah dilakukan penelitian serupa. Hal tersebut menjadi alasan peneliti merasa termotivasi untuk melakukan pembaharuan agar pembelajaran menulis cerpen menjadi menyenangkan. Saat pembelajaran menulis cerpen, guru kurang kreatif untuk memilih metode, teknik, maupun media pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak begitu tertarik untuk mengikuti dan cenderung mengabaikan materi yang diajarkan. Dengan metode ceramah siswa akan merasa bosan dan tidak bersemangat. Selama ini guru hanya memberikan contoh cerpen sebagai media pembelajaran dan diskusi sebagai pilihan utama dalam pembelajaran. Rencana program pembelajaran (RPP) hanya menyalin dari kurikulum yang dibuat oleh pemerintah atau menyontek guru lain. Hal tersebut

yang menjadikan guru kurang kreatif. Proses pembelajaran menjadi tidak berjalan dan kurang menarik. Untuk melakukan suatu proses pembelajaran dibutuhkan kemauan untuk melakukan inovasi terus menerus dan tiada henti. Penggunaan media saat pembelajaran dirasa sangat tepat dan efektif sehingga siswa merasa tertarik untuk mulai menulis.

Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran guna memantapkan pembelajaran menulis cerpen di kelas XI IPS II SMA N 1 Bantarkawung. Media digunakan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi hal ini, peneliti memiliki ide untuk menggunakan media video inspiratif guna meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis cerpen. Jadi dengan penggunaan media video inspiratif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis cerpen, siswa mampu menghasilkan karya yang tidak biasa. Penentuan tema dari media tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dan mengurangi *copy paste* dari internet. Jadi diharapkan karya tersebut murni hasil karangan siswa. Dari video inspiratif yang ditampilkan, siswa mampu menentukan tema, ide pokok, dan masalah yang akan diangkat dalam cerpen yang akan ditulis.

Untuk itu penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan memanfaatkan video inspiratif sebagai media untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Penelitian ini dilakukan oleh guru di kelas dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Jadi, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran sastra khususnya menulis cerpen. Dengan demikian pembelajaran

yang dilakukan akan mencapai tujuan yang maksimal dan berkualitas. Karena jika siswa mampu menulis cerpen dengan baik maka pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media video tersebut berhasil dan tujuan yang diinginkan tercapai dengan memuaskan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut apakah penggunaan media video inspiratif dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Bantarkawung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu “Meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen melalui media video inspiratif di SMA Negeri 1 Bantarkawung”.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangan pemikiran penggunaan media video untuk meningkatkan kemampuan menulis, prestasi belajar siswa, kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah menengah atas (SMA) sehingga prestasi belajar yang diperoleh siswa akan meningkat dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal sesuai dengan hasil yang diharapkan. Selain itu, sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi siswa**

Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media video ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat cerita pendek sehingga prestasi belajar akan meningkat. Penggunaan media video ini juga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menarik sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, menjadikan siswa lebih termotivasi dan memberikan pengalaman belajar khususnya pelajaran Bahasa Indonesia.

### **b. Bagi guru**

Dengan adanya penelitian ini, guru dapat mengetahui media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengatasi permasalahan pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam mengambil kebijakan untuk dapat memilih dan menerapkan model, metode, penekatan, strategi dan media atau alat peraga yang tepat untuk meningkatkan mutu sekolah dan keberhasilan ddalam proses pembelajaran. Khususnya sebagai peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

### **d. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat menjadikan peneliti mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.