

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari pembelajaran di sekolah. Salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah adalah bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah mencakup dua kegiatan, yakni kegiatan berbahasa dan kegiatan bersastra. Pada kedua kegiatan tersebut, di dalamnya sama-sama terdapat empat keterampilan, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Pembelajaran sastra merupakan bagian penting dalam pelajaran bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran sastra, siswa diharapkan dapat memetik pengalaman hidup yang dipaparkan pengarang dalam wacana sastra karena pada dasarnya sastra merupakan hasil perenungan terhadap nilai-nilai kehidupan. Sedangkan melalui kegiatan menulis sastra, siswa dapat mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, dan kemampuannya serta dapat mengembangkan daya imajinasi.

Kegiatan menulis sastra di sekolah satu di antaranya adalah menulis dongeng. Dalam menulis dongeng, siswa sering mengalami kesulitan menuangkan dan mengembangkan ide atau gagasan yang mereka miliki. Oleh sebab itu, siswa harus selalu melatih kemampuan menulisnya sehingga ide yang dimiliki dapat dituangkan dan dikembangkan secara kreatif menjadi sebuah dongeng. Dengan demikian, menulis dongeng akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan memiliki kemahiran dalam bersastra.

Kesulitan yang dipaparkan di atas juga terjadi pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa dalam proses menulis dongeng sering kali mengalami kesulitan dalam mengungkapkan isi cerita, gagasan, dan pikirannya. Para siswa hanya bermain kata-kata dalam pikiran tanpa menuliskannya, sehingga proses penulisan dongeng terasa sulit dan membutuhkan waktu yang lama sehingga berdampak pada kemampuan menulis dongeng siswa tergolong masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan di dalam kelas, metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih didominasi metode konvensional (ceramah dan tanya jawab) dan kurang variatifnya penggunaan media. Pembelajaran yang bersifat konvensional lebih berpusat pada guru dan kurang mengaktifkan siswa, sehingga permasalahan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran yaitu: (1) siswa kurang antusias dan bersemangat dalam menerima pelajaran; (2) siswa tidak mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya; (3) siswa lebih banyak menghafal informasi yang disampaikan oleh guru daripada memahaminya.

Permasalahan lainnya adalah pembelajaran menulis dongeng belum mendapatkan porsi yang cukup dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kompetensi Dasar (KD) menulis dongeng di SMP/MTs sangat terbatas, khususnya pada kelas VII hanya terdapat satu kompetensi dasar, yaitu: menulis kembali dengan bahasa sendiri dongeng yang pernah dibaca atau didengar.

Selain Kompetensi Dasar (KD) yang terbatas, alokasi waktu untuk pembelajaran menulis juga terbatas. Oleh karena itu, guru dan pihak sekolah harus dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran menulis dongeng.

Alasan pemilihan materi menulis dongeng di antaranya: (1) dongeng dapat mengembangkan imajinasi dan memberikan pengalaman emosional yang mendalam; (2) melatih kemampuan berekspresi siswa di depan kelas; (3) menanamkan pendidikan moral; (4) menumbuhkan rasa humor yang sehat dalam pembelajaran; (5) menulis dongeng dapat memperluas cakrawala khayalan siswa. Selain itu, melalui kegiatan menulis dongeng, secara tidak langsung dapat melatih siswa menuangkan gagasan terhadap pemecahan suatu masalah.

Penggunaan metode dan media yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran menulis dongeng. Oleh karena itu, penggunaan metode dan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran menulis dongeng, yaitu siswa dapat: (1) menentukan pokok-pokok dongeng; (2) menemukan unsur-unsur dongeng; (3) menuliskan kembali dongeng dengan kreativitas dan gaya bahasa masing-masing.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis dongeng tersebut di atas, maka dalam pelaksanaan pembelajaran harus menekankan kepada peran aktif siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa dalam belajar. Maka dari itu, untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dan terlibat aktif membahas permasalahan yang diberikan, materi pelajaran

tidak diberikan secara langsung oleh guru melainkan melalui perantara yaitu media film.

Media film termasuk ke dalam media audio visual. Menurut Arsyad (2011:49), "Film dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap". Dibanding dengan media yang lain film mempunyai kelebihan. *Pertama*, penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu. *Kedua*, dapat menikmati kejadian dalam waktu yang lama pada suatu proses atau peristiwa tertentu. *Ketiga*, dengan teknik *slow-motion* dapat mengikuti suatu gerakan atau aktivitas yang berlangsung cepat. *Keempat*, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. *Kelima*, dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi dan mengembangkan problema (Rohani, 1997:98).

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses pembelajaran, khususnya dalam menulis dongeng. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri, menggugah emosi dan sikap siswa. Media film ini dirancang dengan menyajikan gambar-gambar yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup diharapkan dapat memberi stimulus kepada siswa untuk mengembangkan imajinasinya dan mempermudah siswa dalam menulis dongeng dengan kreativitasnya sendiri.

Peneliti memilih media film sebagai sarana agar memudahkan siswa dalam menulis dongeng sesuai dengan isi cerita film yang sudah diputarkan dan ditonton bersama. Dengan demikian, media film ini diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran penulisan dongeng sesuai dengan isi cerita film tersebut. Dengan adanya media ini, peneliti mengharapkan proses pembelajaran menulis dongeng akan efektif untuk meningkatkan kemahiran dalam menulis sastra serta dapat menumbuhkan minat siswa dalam menulis dongeng. Proses penulisan dongeng ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif serta dapat memberikan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan berbagai alasan yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk menggunakan media film sebagai media pembelajaran menulis dongeng dalam bentuk penelitian eksperimen. Penelitian ini diberi judul "Pengaruh Penggunaan Media Film Terhadap Kemampuan Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII MTs Darunna'im Pontianak".

## **B. Masalah Penelitian**

Masalah penelitian ini secara umum adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan media film terhadap kemampuan menulis dongeng pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak?. Secara khusus masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil menulis dongeng pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak sebelum menggunakan media film?

2. Bagaimanakah hasil menulis dongeng pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak setelah menggunakan media film?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media film terhadap kemampuan menulis dongeng pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film terhadap kemampuan menulis dongeng pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut.

1. Hasil menulis dongeng pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak sebelum menggunakan media film.
2. Hasil menulis dongeng pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak setelah menggunakan media film.
3. Pengaruh penggunaan media film terhadap kemampuan menulis dongeng pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian yang dimaksud sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan teori dan rujukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memperkaya wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam

memberikan alternatif-alternatif yang dapat digunakan dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung terutama dalam pengembangan pendidikan. Secara lebih khusus penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sebagai akibat dari penggunaan metode konvensional dan kurang variatifnya penggunaan media di dalam kelas.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menggunakan media yang variatif, salah satunya yaitu dengan menggunakan media film, agar proses pembelajaran berlangsung penuh interaktif.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam memilih media pembelajaran di sekolah, sehingga proses serta hasil belajar lebih optimal.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh selama menjalani perkuliahan.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai batasan masalah yang diteliti. Ruang lingkup dirumuskan dalam penelitian ini dengan maksud agar permasalahan yang akan diteliti memiliki batasan-batasan yang jelas. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Variabel Penelitian

Kegiatan penelitian merupakan objek yang dijadikan fokus pengamatan sehingga dapat diperoleh informasi untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan. Objek pengamatan dalam suatu penelitian yang disebut dengan variabel. Sebagaimana diungkapkan Margono (2005:82), "Variabel diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian". Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media film, dengan aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Persiapan guru, yaitu mempersiapkan materi pelajaran dan memilih film yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.



- 2) Mempersiapkan kelas, yaitu menjelaskan maksud penyangan film, menjelaskan secara ringkas isi film, menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film.
- 3) Langkah penyajian, yaitu pemutaran film di ruang multimedia.
- 4) Aktivitas lanjutan, yaitu siswa mengidentifikasi dan mencatat unsur-unsur dongeng dan pokok-pokok dongeng dari film yang ditayangkan, kemudian siswa menuliskan kembali dongeng berdasarkan film dengan kreativitas dan gaya bahasa masing-masing.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis dongeng siswa, dengan aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Isi dongeng, meliputi kreativitas pengembangan cerita dan kesesuaian cerita dengan isi film.
- 2) Organisasi dan penyajian, meliputi penyajian alur cerita, tokoh cerita, *setting* cerita, sudut pandang dan judul cerita.
- 3) Bahasa, meliputi penggunaan gaya bahasa dan diksi.
- 4) Mekanik, meliputi penulisan ejaan dan tanda baca.

## 2. Definisi Operasional

Menghindari terjadinya perbedaan arti istilah maka perlu adanya batasan masalah, agar dapat memberikan gambaran yang jelas tentang arah

dan tujuan yang ingin diperoleh. Beberapa istilah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Film

Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang terlihat hidup.

c. Menulis

Menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis.

d. Dongeng

Dongeng adalah cerita fiktif sederhana yang biasanya menceritakan kehidupan pada zaman dahulu dan berfungsi untuk menghibur serta memberikan ajaran moral.

e. Kemampuan menulis dongeng

Kemampuan menulis dongeng dalam penelitian ini adalah kemampuan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan yang

diungkapkan dalam tulisan cerita dongeng, dengan memperhatikan aspek-aspek berikut ini.

- 1) Isi dongeng, meliputi kreativitas pengembangan cerita dan kesesuaian cerita dengan isi film.
- 2) Organisasi dan penyajian, meliputi penyajian alur cerita, tokoh cerita, *setting* cerita, sudut pandang dan judul cerita.
- 3) Bahasa, meliputi penggunaan gaya bahasa dan diksi.
- 4) Mekanik, meliputi penulisan ejaan dan tanda baca.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang kebenarannya perlu dibuktikan lagi melalui serangkaian uji statistik, yang kemudian digunakan peneliti untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh penggunaan media film terhadap kemampuan menulis dongeng pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak.

2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat pengaruh penggunaan media film terhadap kemampuan menulis dongeng pada siswa kelas VII MTs Darunna'im Pontianak.