

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2008: 3). Pengertian ini menunjukkan bahwa kegiatan menulis menjadi suatu kegiatan yang produktif. Dalam hal ini, seseorang harus terampil dalam menyusun kata-kata untuk menghasilkan tulisan yang baik. Tulisan yang baik ini dimaksudkan agar informasi di dalamnya sampai kepada pembaca. Oleh karena itu, seseorang dituntut agar terampil berbahasa khususnya menulis.

Keterampilan menulis merupakan urutan yang terakhir dalam belajar berbahasa. Menulis ini sering dianggap kegiatan yang tidak menyenangkan dan tidak mudah. Proses belajar berbahasa khususnya menulis ini, pada umumnya tidak mungkin datang secara otomatis (Tarigan, 2008: 4). Kebiasaan seperti latihan dan praktik secara teratur dibutuhkan dalam menulis agar mampu menghasilkan karangan yang baik.

Setiap orang memiliki keterampilan menulis yang berbeda-beda. Beberapa orang ada yang mudah dalam memunculkan ide-idenya saat menulis dan ada pula yang tidak. Dalam upaya ini, ada beberapa media yang pernah

digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis. Hanya saja setiap media memiliki tingkat keefektifan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, media-media baru perlu dikembangkan untuk meningkatkan menulis.

Media yang bervariasi telah dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis. Dengan media pembelajaran, siswa dapat menerima pesan atau informasi yang terdapat dalam alat yang digunakan. Media pembelajaran dapat membantu proses interaksi antara guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Dari berbagai media yang ada, guru dapat memanfaatkan media yang ada disekitarnya, salah satunya adalah televisi. Televisi merupakan media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Televisi dapat menjadi pilihan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini akan menjadi menarik dan selalu siap diterima penonton dengan acara-acara yang ditayangkan.

Stasiun-stasiun televisi berusaha untuk menayangkan acara-acara yang dapat menarik perhatian penonton. Program acara di televisi ada yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, baik secara langsung maupun tak langsung. Pemanfaatan televisi secara langsung dapat dilakukan dengan mempresentasikan materi pengajaran pada acara yang memang direncanakan terlebih dahulu. Sementara pemanfaatan secara tak langsung ialah pemanfaatan acara lain untuk keperluan pengajaran bahasa atau dapat dilakukan dengan memanfaatkan cerita yang biasa diselenggarakan stasiun televisi.

Salah satu acara televisi yang dapat dimanfaatkan secara tak langsung yaitu tayangan televisi *reality show*. *Reality show* adalah tayangan yang menampilkan aktivitas nyata dari pembawa acara dan berbagai aspek pendukungnya. Salah satu acara *reality show* yang akrab dengan masyarakat adalah “Jika Aku Menjadi”. Program acara yang tayang di Trans TV ini menyuguhkan informasi seputar realitas kehidupan orang kurang mampu. “Jika Aku Menjadi” menampilkan seorang pembawa acara yang ikut merasakan perjalanan sesosok orang yang akan disorot kehidupannya. Walaupun berdasarkan pada kenyataan, tayangan ini telah dimasukkan beberapa unsur dramatis. Unsur dramatis dapat berupa rasa bahagia, sedih, dan takut. Tampilan ekspresi ini sedapat mungkin agar terlihat di depan kamera sehingga penonton dapat ikut merasakan apa yang dialaminya.

Media video berupa tayangan televisi *reality show* dipilih untuk diujicobakan karena media ini belum pernah diterapkan di sekolah ini. Selain itu, *reality show* “Jika Aku Menjadi” dipilih karena memiliki latar, tokoh, dan keruntutan peristiwa atau kejadian (alur). Unsur dramatis yang ada dalam *reality show* ini juga menjadikan jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh di dalamnya lebih menarik. Beberapa kelebihan yang ditampilkan dalam media televisi *reality show* ini kemudian dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menulis, khususnya menulis narasi. Pesan atau informasi yang ada dalam media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, media ini diharapkan mampu merangsang pola pikir siswa

untuk berpikir lebih runtut dan mengembangkan idenya menjadi karangan narasi yang baik.

Ada kendala ketika mereka belajar bahasa Indonesia, terutama dalam keterampilan menulis. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan dengan wawancara kepada guru mata pelajaran, kendala yang dihadapi para siswa adalah mereka kesulitan dalam menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk tulisan dan mengembangkan idenya menjadi karangan narasi yang baik. Alasan tersebut yang menyebabkan keterampilan menulis mereka sangat kurang.

Melihat kendala tersebut, diperlukan adanya perbaikan pembelajaran dengan alternatif penggunaan media televisi *reality show* "Jika Aku Menjadi". Penggunaan media ini bertujuan untuk mempermudah, membantu serta meningkatkan siswa untuk menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk tulisan dan mampu merangsang pola pikir siswa untuk berpikir lebih runtut dan mengembangkan idenya menjadi karangan narasi yang baik secara aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian yaitu *Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Media Video Pada Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tempurejo Tahun Pelajaran 2015/2016*.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat dirumuskan beberapa masalah penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pembelajaran menulis pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Tempurejo dengan menggunakan media video?
2. Bagaimanakah hasil penggunaan media video pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Tempurejo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah/sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran menulis pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Tempurejo dengan menggunakan media video.
2. Mendeskripsikan hasil penggunaan media video pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Tempurejo.

1.4 Definisi Operasional

Untuk memperjelas pemahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian dan agar tidak terjadi kesalahpahaman, maka istilah-istilah penelitian perlu didefinisikan secara jelas.

Istilah-istilah yang didefinisikan adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk mengubah kemampuan siswa menjadi lebih baik dari sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas.
- b. Video yang digunakan yaitu berupa tayangan televisi *reality show* “Jika Aku Menjadi” adalah media audio visual gerak berupa tayangan yang bertema kepedulian sosial dengan mencoba membantu mereka yang kurang beruntung atau kurang mampu.
- c. Menulis adalah suatu kemampuan seseorang dalam mengungkapkan gagasannya melalui media tulisan dengan tujuan tertentu yang disampaikan kepada pembaca.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan semangat siswa
- b. Menambah wawasan kepada peneliti
- c. Hasil penelitian ini memberikan bukti secara ilmiah mengenai keefektifan media video berupa tayangan televisi *reality show* “Jika Aku Menjadi” sebagai media pembelajaran menulis.
- d. Menambah pengetahuan dan memberikan masukan kepada guru dalam memilih media untuk pembelajaran menulis narasi dengan media video berupa tayangan televisi *reality show* “Jika Aku Menjadi”.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan penelitian dapat terfokus, maka ruang lingkup penelitian dibatasi sebagai berikut.

- a. Pembahasan penelitian difokuskan pada a) proses pembelajaran menulis pada siswa kelas VIII SMP PGRI I Tempurejo dengan menggunakan media video, dan b) hasil penggunaan media video pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Tempurejo. Media video berupa rekaman tayangan *reality show* “Jika Aku Menjadi” dengan tema yang berbeda.
- b. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Tempurejo.
- c. Lokasi dilakukannya penelitian adalah SMP PGRI I Tempurejo.