

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Menulis merupakan cara komunikasi yang menjadi salah satu keterampilan wajib dalam kegiatan berbahasa selain mendengar, menyimak, dan berbicara. Dari empat keterampilan berbahasa tersebut, menulis pada dasarnya adalah suatu bentuk manifestasi keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai pelajar bahasa. Namun demikian, dibanding ketiga keterampilan berbahasa yang lain, keterampilan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal itu disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan.

Pembelajaran menulis sendiri pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdapat di kelas X SMA. Hal tersebut menjadi salah satu materi dalam bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia, pada Standar Kompetensi nomor 4, yaitu mengungkapkan informasi dalam berbagai bentuk paragraf (naratif, deskriptif, ekspositif). Adapun tujuan kurikulum tersebut tidak hanya sebatas siswa mengetahui apa itu menulis, tetapi sampai pada kegiatan menulis itu sendiri. Siswa diharapkan mampu menguasai ragam keterampilan menulis yang tercakup dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Tetapi dalam kenyataannya pembelajaran menulis di sekolah masih kurang mendapatkan hasil yang diinginkan, khususnya menulis karangan narasi.

Karangan narasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang wajib dikuasai oleh siswa kelas X SMA. Karangan narasi adalah sebuah karangan yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian sedemikian rupa sehingga pembaca seolah-olah mengalami sendiri kejadian yang diceritakan itu (Kosasih, 2011: 28).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan Penulis dengan salah satu guru bidang studi bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Panombeian Panei berkaitan dengan kemampuan menulis siswa. Sekolah tersebut akan menjadi lokasi Penelitian Penulis pada semester genap tahun pembelajaran 2014/2015, berkaitan dengan materi menulis karangan narasi, bahwasanya di sekolah tersebut juga belum pernah dilakukan Penelitian dengan permasalahan yang sama dan jumlah siswa di sekolah tersebut memadai untuk dijadikan sampel Penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih sah.

Hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa dalam pembelajaran menulis karangan narasi masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dari jumlah siswa 32 orang, siswa yang mendapat nilai di atas KKM hanya 30% atau sekitar 10 orang, sedangkan 70% di bawah KKM sekitar 22 orang. Ternyata hal tersebut disebabkan siswa kurang berminat dalam menulis karangan narasi karena dianggap sukar. Siswa kesulitan dalam menyampaikan ide-ide kreatif mereka ke dalam karangan narasi sehingga hasil yang diperoleh dalam menulis karangan narasi tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh standar KKM menulis karangan narasi yaitu 70.

Selain itu, rendahnya kemampuan menulis karangan narasi dapat dibuktikan dalam Penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Brosur Perjalanan

Wisata Siswa Kelas X SMA Saraswati Singaraja Tahun Pembelajaran 2012/2013”, dari hasil Penelitian dibuktikan bahwa nilai rata-rata siswa dalam tes awal menulis karangan narasi masih tergolong rendah yaitu 60,8. Penelitian lainnya dalam jurnal yaitu “Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi dengan Menggunakan Multimedia Siswa Kelas X MAN 1 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013” yang dilakukan oleh Ahmad Asrul Nasution menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum mendapat perlakuan dalam menulis karangan narasi yaitu 65,66. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis karangan narasi perlu ditingkatkan lagi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil Penelitian di atas, Penulis juga menemukan masalah pada saat melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan Terpadu (PPL-T) 2014 di SMA Negeri 1 Panombeian Panei, Penulis melihat bahwa pembelajaran menulis karangan narasi di sekolah cenderung kurang menggembirakan, terbukti dari hasil belajar siswa dalam menulis karangan narasi di atas yang masih dibawah KKM. Masalah tersebut disebabkan guru hanya menugasi siswa untuk menulis karangan narasi tanpa pengarahan bagaimana langkah-langkah menulis karangan narasi yang baik, serta kurangnya motivasi dan cara guru untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut juga berhubungan dengan penggunaan media yang tidak sesuai dengan kebutuhan materi, membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dalam menulis karangan narasi.

Guru pada umumnya hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media pembelajaran, padahal buku pelajaran saja tidak cukup menunjang kreatifitas siswa dalam menulis karangan narasi. Siswa membutuhkan sebuah stimulus atau media yang dapat membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang didapatnya. Hamalik dalam Arshad (2009:15) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Penulis menawarkan sebuah media pembelajaran menyenangkan, yang akan membantu siswa mengembangkan kreatifitasnya dalam menulis karangan narasi. Media pembelajaran tersebut adalah media komik. Media komik sendiri merupakan sebuah media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yang termasuk ke dalam jenis media pembelajaran grafis. Rohani (1997:20) mengatakan bahwa “Media pembelajaran grafis adalah semua media yang mengandung grafis (tulisan/gambar). Untuk itu media komik termasuk bagian dari media grafis karena mengandung unsur gambar dan tulisan.

Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar (cerita bergambar). Gambar pada komik berfungsi untuk menguraikan cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang. Komik digemari oleh orang-orang yang mempunyai tipe belajar visual karena, dalam komik suatu cerita disampaikan dengan dominasi gambar

yang sangat menonjol. Secara dominan komik lebih bersifat menghibur sehingga membuat banyak orang menggemarnya terutama kalangan anak-anak dan remaja.

Daryanto (2012: 126) mengemukakan komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan kepada para pembaca. Gambar-gambar kartun dalam komik tersebut membantu siswa lebih menyenangkan dalam belajar, di mana peserta didik diharap mau membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk. Hal ini tentunya tidak terlepas dari anggapan bahwa cerita komik lebih mudah dicerna dengan bantuan gambar yang ada di dalamnya. Kelebihan dari bacaan yang berbentuk komik ini telah banyak dimanfaatkan oleh negara-negara maju sebagai alat untuk meningkatkan minat baca anak pada buku-buku pelajaran.

Melalui media komik ini kegiatan menulis karangan narasi akan lebih menyenangkan. Media komik diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga akan menumbuhkan ide-ide kreatif siswa dalam menulis karangan narasi. Siswa akan diberikan sebuah komik yang akan dibaca, setelah dibaca siswa akan membuat sebuah karangan narasi dari cerita yang sudah ada dalam komik. Siswa akan lebih mudah menulis karangan narasi karena sudah ada media yang menjadi patokan mereka untuk lebih mengembangkan ide-ide mereka dalam menulis.

Berdasarkan permasalahan yang ada, Penulis tertarik ingin menjadikan permasalahan tersebut sebagai topik yang akan diteliti oleh Penulis. Adapun judul yang dipilih sesuai permasalahan tersebut yaitu “Pengaruh Media Komik terhadap

Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Panombeian Panei Tahun Pelajaran 2014/2015”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam Penelitian ini adalah :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide-ide untuk menulis karangan narasi.
2. Kurangnya minat siswa dalam menulis karangan narasi.
3. Media pembelajaran menulis karangan narasi yang tidak mendukung kreatifitas siswa dalam mengembangkan ide.

### **C. Pembatasan Masalah**

Melihat luasnya masalah yang ada maka dalam Penelitian ini perlu diadakan pembatasan masalah dengan maksud untuk mempertegas sasaran yang hendak diteliti dan untuk mencegah salah penafsiran. Adapun yang menjadi masalah dalam Penelitian ini adalah tentang penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dan tidak mendukung materi pelajaran.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam Penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan menulis karangan narasi sebelum menggunakan media pembelajaran komik Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Panombeian Panei Tahun Pelajaran 2014/2015?
2. Bagaimana kemampuan menulis karangan narasi setelah menggunakan media pembelajaran komik Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Panombeian Panei Tahun Pelajaran 2014/2015?
3. Apakah penggunaan media komik berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis karangan narasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Panombeian Panei Tahun Pelajaran 2014/2015?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Setiap Penelitian yang dilakukan pasti mempunyai tujuan sebagai arah dan sasaran yang akan dicapai. Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis karangan narasi sebelum menggunakan media pembelajaran komik Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Panombeian Panei Tahun Pelajaran 2014/2015
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis karangan narasi setelah menggunakan media pembelajaran komik Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Panombeian Panei Tahun Pelajaran 2014/2015
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh Media Pembelajaran komik terhadap kemampuan menulis karangan narasi oleh Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Panombeian Panei Tahun Pelajaran 2014/2015

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil Penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran menulis karangan narasi.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman proses pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan media pembelajaran komik.

#### b. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman profesional dalam menyusun dan melaksanakan rancangan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.