

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang sehingga membawa dampak perubahan yang positif dalam dunia pendidikan. Tuntutan kebutuhan akan peningkatan mutu dan kualitas pendidikan pun semakin tinggi. Oleh sebab itu sumber daya manusia harus ditingkatkan seiring perkembangan teknologi dan informasi. Sani (2014:8) menyatakan bahwa pembelajar harus menguasai informasi, media, dan teknologi, yakni: 1) melek informasi; 2) melek media; dan melek TIK. Penguasaan ini akan membuat siswa siap menghadapi tantangan di masa depan.

Sani (2014:9) juga menambahkan bahwa siswa saat ini harus terbiasa mencari informasi sendiri, mengidentifikasi dan merumuskan masalah, mampu bekerja efektif dalam kelompok dan membangun jaringan, serta memiliki kreativitas yang tinggi. Kompetensi tersebut harus dibentuk dalam diri siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah baik sebagai efek pembelajaran maupun sebagai efek penggiring.

Sejalan dengan itu, Toto Rohimat (2014:147) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar di kelas juga bertujuan untuk mencapai perubahan-perubahan tingkah laku intelektual, moral maupun sosial. Siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas ditentukan oleh beberapa komponen

pembelajaran, antara lain: tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, peserta didik/siswa, pendidik/guru.

Adapun tujuan belajar mengajar tersebut diupayakan pencapaiannya melalui kurikulum 2013. Pada dasarnya kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari KTSP. Widyastono (2014:119) menyatakan bahwa kurikulum 2013 menekankan pada pengembangan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik secara holistik atau seimbang pada semua mata pelajaran. Hal ini yang menyebabkan semua mata pelajaran memiliki kompetensi inti yang sama.

Selanjutnya, kurikulum 2013 telah menyuratkan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah berbasis teks. Melalui muatan berbasis teks, bahasa Indonesia diharapkan dapat menjembatani penggunaan bahasa dalam komunitasnya. Selain itu, Bahasa Indonesia tidak dipandang sekadar mengajarkan berbahasa tetapi sebagai alat mengaktualisasikan diri untuk menjawab fenomena yang terjadi di tatanan masyarakat. Kemudian bahasa menjadi alat untuk mengonsumsi pengetahuan bahasa dan akhirnya menuntut peserta didik untuk memproduksi teks bahasa.

Lebih lanjut, Teks yang diajarkan dalam kurikulum 2013 antara lain laporan hasil observasi, prosedur kompleks, negosiasi, ekplanasi, ulasan film/drama, anekdot, eksposisi, cerpen dan cerita ulang. Kemunculan teks anekdot masih terbilang baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pemahaman terhadap teks anekdot pada dasarnya sangatlah penting. Kemendikbud (2014:98) menyatakan bahwa pembelajaran teks anekdot

dimaksudkan untuk membantu siswa mengembangkan wawasan pengetahuan mengenai kritik dan humor terhadap lingkungan sekitarnya, terutama *layanan publik*. Tujuannya adalah agar siswa terampil berpikir kritis dan kreatif serta mampu bertindak efektif menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata. Kemampuan menyampaikan kritik yang terkesan lucu juga membantu siswa ketika ia berhadapan dengan orang lain. Proses inilah yang diharapkan dapat melatih siswa untuk terampil menyelesaikan permasalahan yang ditemukan di masa depan.

Layanan publik sering mendapat kritik atau menjadi bahan lelucon yang membuat gelak tawa. Kritik dan lelucon itu dapat disampaikan melalui anekdot. Ditambahkan pula bahwa layanan publik memiliki cakupan yang sangat luas, yakni: hukum, sosial, politik, budaya, pendidikan, lingkungan, administrasi, dan transportasi. Layanan publik tentunya tidak terlepas dari permasalahan sosial yang sering kita saksikan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Permasalahan sosial yang ada di sekitar bisa kita lihat sehari-hari. Contohnya: kemiskinan, pengangguran, dan kenalakan remaja. Siswa sebagai pelajar sudah barang tentu dapat mengambil bagian untuk memberikan sumbangan pemikiran mereka sesuai tingkat pemahaman mereka. Sebagai pelajar, siswa dapat berkontribusi menyelesaikan masalah sosial dan memuatnya di media massa.

Setiarini dan Artini (2013:3) menjelaskan bahwa masalah sosial adalah suatu ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat yang membahayakan kehidupan kelompok sosial. Kesenjangan inilah yang diharapkan

diamati siswa secara sadar dan menumbuhkan pemikiran kritis untuk menyampaikannya. Ada banyak cara menyoroti masalah sosial. Salah satunya dengan menggunakan teks anekdot.

Banyak pembaruan materi dalam Kurikulum 2013, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Pelaksanaan kurikulum ini menghendaki adanya penggunaan model-model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model ini pun tidak terlepas dari karakteristik siswa. Hal ini menyebabkan banyaknya pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran tersebut.

Dalam proses pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi merupakan salah satu hal yang sangat penting guna mencapai tujuan pembelajaran. Namun hingga saat ini sebagian besar guru dalam proses pembelajaran masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa pasif dan hasil belajar bahasa Indonesianya rendah. Hal ini bisa diketahui dari nilai hasil ulangan semester Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas X SMA Chandra Kusuma Deliserdang . Sekolah ini masih tahun pertama menggunakan Kurikulum 2013 yakni tahun pembelajaran 2014/2015. Dalam pelaksanaan kurikulum tersebut, ternyata hasil belajar siswa pada materi teks anekdot masih relatif rendah dibandingkan dengan teks yang lain, seperti pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Nilai Ujian Kenaikan Kelas Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMA Chandra Kusuma Deliserdang

Tahun Pelajaran	Materi	Nilai Rata-rata	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
2015/2016	Teks Anekdote	55,8	50,1	70,8
	Teks Eksposisi	72,4	60,8	83,6
	Teks Laporan Observasi	75,8	67,5	88,4

Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum menguasai materi teks anekdot dengan baik sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Dari data tersebut, terlihat bahwa penguasaan materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah, artinya siswa masih belum memahami konsep materi dengan baik. Khususnya teks anekdot, siswa masih kesulitan melihat kelucuan dan sindiran yang terkandung dalam teks tersebut.

Hal senada juga dikemukakan oleh Rahmayanti dkk (2015) yang menyimpulkan bahwa ada tiga kendala yang dialami oleh siswa saat pembelajaran teks anekdot. Kendala tersebut adalah (1) siswa mengalami kesulitan untuk menentukan cerita yang tergolong lucu. Hal ini disebabkan oleh kadar/tingkat kelucuan yang dimiliki oleh setiap siswa berbeda-beda. Boleh jadi apa yang menurut mereka lucu, tetapi menurut orang lain itu tidak lucu; (2) siswa merasa kesulitan dalam menyusun dialog, terutama dialog-dialog yang menandai unsur-unsur teks anekdot seperti abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Dengan kata lain, siswa merasa kesulitan ketika menyusun dialog dengan mengaplikasikan struktur teks anekdot. dan (3) siswa merasa kesulitan dalam menyatupadukan unsur lucu bernuansa sindiran. Dengan kata lain, siswa merasa kesulitan dalam

menyusun cerita yang bersifat lucu, tetapi sebenarnya unsur lucu tersebut dimaksudkan untuk menyindir seseorang.

Selain itu, siswa masih kurang memahami istilah atau kata yang digunakan. Oleh karena banyaknya teks, siswa menjadi bingung dan akhirnya mereka hanya menghafal materi. Kemungkinan siswa merasa enggan harus memahami materi melalui kegiatan membaca yang begitu banyak dan karena merasa tidak nyaman dengan penerapan kurikulum baru, yakni kurikulum 2013.

Selain siswa, sebenarnya guru juga masih belum begitu memahami pelaksanaan Kurikulum 2013 itu sendiri. Hal ini menyebabkan proses melibatkan siswa dalam pembelajaran masih kurang sehingga masih didominasi oleh guru. Akibatnya sering terjadi kesalahan konsep karena materi tidak benar-benar dipahami oleh siswa. Kesulitan yang dihadapi oleh siswa itu pada umumnya hanya disimpan sendiri tanpa dikomunikasikan dengan siswa lain atau guru sehingga kesulitan itu tidak dapat segera diatasi. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Rendahnya hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari peran guru. Salah satunya dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi peningkatan prestasi belajar siswa, sedangkan pemakaian model pembelajaran yang kurang tepat dapat mengakibatkan siswa merasa malas dan bosan dalam mengikuti pelajaran, sehingga dapat mengakibatkan prestasi belajar yang dihasilkan kurang baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung masih berpusat pada guru dengan menerapkan strategi pembelajaran konvensional. Oleh

karena itu, kemampuan serta kesiapan guru dalam pembelajaran memegang peranan penting bagi keberhasilan proses pembelajaran pada siswa.

Dell'Olio dan Donk (2007:4) menyatakan "*While teachers must also have models for how to develop appropriate teaching and learning opportunities, knowing what to teach and when are the essential first steps in the process.*"

Seorang guru harus mengetahui model-model pembelajaran untuk mengembangkan pengajarannya dan memberikan kesempatan belajar pada siswanya. Guru juga harus mengetahui apa yang akan diajarkan dan langkah awal dalam proses pembelajaran tersebut.

Selain model pembelajaran, media pengajaran juga memiliki peranan penting. Media pengajaran yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan deskripsi penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat konkrit. Pelajaran yang dibuat visualisasinya ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna, menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi. Menurut Lee & Owens (2004: 127) penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pembelajaran. Kegiatan ini membutuhkan bantuan teknologi yakni komputer dan internet.

Kemajuan pada teknologi tersebut sangat menguntungkan bagi guru. Teknologi dapat dilibatkan menjadi masukan bagi siswa. Islam, dkk (2014:43) menyatakan bahwa "*We have chance to change our traditional reading and memorization habits with interesting contents by effective reading use of technology.*" Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan

kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media animasi. Namun kenyatannya masih terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus.

Media animasi yang merupakan bahan dari teknologi muldimedia dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pengajaran dan dijadikan lingkungan belajar yang efektif. Islam, dkk (2014:44) menyatakan bahwa:

Multimedia Tecnology can help to create high quality learning environmens especially for student through, different medias like text, graphics, sound, animation etc. It is true that traditional education is slowly moving away from pen-and-paper correspondence course, allowing for a more interactive, integrated learning environment.

Jelaslah bahwa informasi yang disajikan menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh audiens dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi yang diperoleh dengan membaca seringkali sulit dimengerti, dan harus membaca berulang-ulang. Selain itu, untuk membaca suatu informasi biasanya harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan.

Perkembangan media animasi semakin hari semakin berkembang. Bahkan, saat ini di dunia internet banyak tersedia web yang menyediakan pembuatan gratis media animasi. Salah satu media animasi yang gratis dan mudah diakses adalah "Powtoon". "Powtoon" merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah.

Hal ini tentu saja membawa pembaruan dalam dunia pembelajaran. Media animasi dapat disajikan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini peran guru yang diandalkan agar media tersebut dapat dimaknai siswa. Tidak hanya guru yang harus membuat media animasi. Lebih baik melibatkan siswa dalam proses pembuatannya. Keterlibatan siswa diharapkan membawa perubahan pada hasil belajarnya. Apalagi melihat aktivitas siswa saat ini, mereka cukup cerdas dalam penggunaan teknologi internet dan dapat mengeluarkan kreativitas yang mereka miliki.

Sehubungan dengan kreativitas siswa, Saparahayuningsih (2010:5) menyatakan bahwa tidak banyak orang menyangkal bahwa kepribadian sampai pada taraf tertentu dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketiga lingkungan pendidikan itu dapat berfungsi sebagai pendorong dan pengembang kreativitas anak. Kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang harus dimiliki anak agar dapat menghadapi persoalan-persoalan kehidupan di masa mendatang. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sani (2014: 7) yang menyatakan bahwa pada saat ini kompetensi untuk hidup layak bergantung pada kreativitas dan kemampuan melakukan inovasi. Oleh sebab itu, kreativitas dapat dikembangkan melalui pendidikan yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini tentu saja tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik. Guru dapat mencari alternatif dan berinovasi untuk menemukan cara baru agar tujuan pembelajarannya tercapai. Salah satunya yakni dengan mengadopsi model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat tentu secara otomatis ikut mempengaruhi kreativitas siswa.

Banyak model pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan untuk memproduksi teks anekdot. Model pembelajaran konvensional ternyata tidak banyak membantu. Model ini masih didominasi ceramah karena siswa belum terbiasa. Bahkan, hasil tulisan siswa yang dipajang di majalah dinding ternyata menjadi kegiatan yang kurang menarik. Hal ini tentu saja mengakibatkan kreativitas siswa tidak berkembang dan secara langsung berdampak pada pemahaman terhadap teks anekdot menjadi berkurang.

Adapun pengelolaan kelas menurut Yunita (2013: 94) selama ini belum mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk berkembangnya pengalaman belajar peserta didik yang dapat menjadi landasan untuk berkembangnya kemampuan intelektual peserta didik.

Julientine (2009:2) menambahkan bahwa proses pembelajaran selama ini masih memiliki kecenderungan terhadap pengekanan kebebasan peserta didik. Pembelajaran masih banyak didominasi guru dan mengakibatkan siswa hanya terpaksa menuruti perintah gurunya, siswa tidak mendapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Jika hal tersebut dibiarkan, dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas peserta didik, padahal kreativitas sangatlah penting untuk dipupuk dan dikembangkan. Karena kreativitas memang sangat dibutuhkan terutama berkaitan dengan pembangunan Indonesia yang membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas yang memiliki kreativitas tinggi.

Adapun model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model yang ditawarkan dapat memungkinkan dan cukup relevan terhadap peningkatan

kemampuan siswa dalam memproduksi teks anekdot. Model ini cukup memadai bagi siswa untuk menghasilkan cara berpikir kritis dan terampil untuk memperoleh pengetahuan serta mengembangkan kreativitasnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Musawi dkk (2012:1) yang menyatakan:

Result indicate that the implementation of the web-based inquiry-learning model was successful and adequate to the learning setting. This model of learning help most student to manage the tools and techniques used during the course; freedom on the construction of presentations allowed student to explore creatively the subject domain;

Musawi dkk menegaskan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat membuat siswa lebih sukses dalam mengikuti pembelajarannya. Selain itu, model ini cukup sesuai dengan perencanaan yang dibuat oleh guru. Kemudian model inkuiri juga dapat menolong siswa untuk membangun persepsi mereka sehingga menciptakan kreativitas dalam dirinya..

Selanjutnya, faktor lain yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah siswa sebagai pelaku dalam kegiatan belajar perlu lebih aktif dan kreatif dalam berbagai kegiatan di sekolah. Dengan demikian dalam proses belajar mengajar, siswa dituntut mandiri artinya siswa perlu memiliki kesadaran, kemauan, dan motivasi dari dalam diri siswa bukan semata-mata tekanan guru maupun pihak lain.

Selanjutnya, kurangnya penguasaan siswa dalam menuangkan ide akan mengakibatkan kurang berkembangnya pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian timbul rasa gelisah dan mengakibatkan kurangnya ketertarikan siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia dan menjadi pelajaran yang membosankan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan cara agar

pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah dan hambatan yang sering terjadi dalam pengajaran bahasa Indonesia sehingga meningkatkan kemampuan memahami siswa khususnya teks anekdot.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan untuk menentukan cerita yang tergolong lucu.
2. Siswa merasa kesulitan dalam menyusun dialog, terutama dialog-dialog yang menandai unsur-unsur teks anekdot seperti abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.
3. Siswa merasa kesulitan dalam menyatupadukan unsur lucu bernuansa sindiran.
4. Siswa yang belum memahami kata atau istilah yang digunakan.
5. Proses pembelajaran selama ini masih memiliki kecenderungan terhadap pengekangan kebebasan peserta didik
6. Kreativitas siswa tidak berkembang jika siswa tidak berkembang jika siswa tidak mendapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya.
7. Pembelajaran masih banyak didominasi guru dan mengakibatkan siswa hanya terpaku menuruti perintah gurunya sehingga siswa tidak mendapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya
8. Nilai hasil belajar siswa masih rendah pada materi teks anekdot.

C. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari berbagai masalah yang muncul, maka masalah yang diteliti berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran inkuiri berbasis pembuatan media animasi dan kreativitas terhadap hasil belajar. Jika proses ini diteliti secara menyeluruh maka ruang lingkupnya terlalu luas. Hasil belajar pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar Bahasa Indonesia dalam ranah kognitif berdasarkan Kurikulum 2013. Adapun batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Perbedaan kemampuan memahami siswa yang diajar dengan model inkuiri berbasis pembuatan media animasi dan model kooperatif dalam pembelajaran teks anekdot.
2. Perbedaan kemampuan memahami siswa antara kelompok siswa dengan kreativitas tinggi dengan kelompok siswa dengan kreativitas rendah.
3. Interaksi antara model pembelajaran Inkuiri berbasis pembuatan media animasi dengan kreativitas untuk meningkatkan kemampuan memahami siswa.

D. Rumusan Masalah

Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan kemampuan memahami siswa yang diajar dengan model inkuiri berbasis pembuatan media animasi dan model kooperatif dalam pembelajaran teks anekdot.

2. Apakah ada perbedaan kemampuan memahami antara kelompok siswa dengan kreativitas tinggi dengan kelompok siswa dengan kreativitas rendah.
3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran Inkuiri berbasis pembuatan media animasi dengan kreativitas untuk meningkatkan kemampuan memahami siswa.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan kemampuan memahami siswa yang diajar dengan model inkuiri berbasis pembuatan media animasi dan model kooperatif dalam pembelajaran teks anekdot.
2. Perbedaan kemampuan memahami siswa antara kelompok siswa dengan kreativitas tinggi dengan kelompok siswa dengan kreativitas rendah.
3. Interaksi antara model pembelajaran Inkuiri berbasis pembuatan media animasi dengan kreativitas untuk meningkatkan kemampuan memahami siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan secara teoretis dan praktis oleh pihak-pihak terkait. Secara rinci manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian penelitian yang relevan bagi peneliti yang lain, baik yang merupakan penelitian lanjutan maupun penelitian pengembangan yang sifatnya memperluas untuk dijadikan referensi bagi penelitian yang lebih mendalam tentang Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Pembuatan Media Animasi dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Memahami Materi Teks Anekdote pada Siswa Kelas X.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu:

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif kepada peserta didik sehingga belajar bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan.
- 2) Dapat melatih peserta didik dalam mengembangkan kreativitas belajar bahasa Indonesia sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat, sikap, prestasi dan motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

- 1) Dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang baru untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik.
- 2) Dapat menambah pengetahuan model pembelajaran yang lebih tepat dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, di samping itu untuk memberikan motivasi kepada pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya untuk mengembangkan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan inovatif.