

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan era industri 4.0 menuntut pembelajaran yang semakin efektif. Pembelajaran yang semakin efektif menuntut siswa untuk berpikir cepat dan efisien. Banyak kompetensi dasar dalam sistem pembelajaran K13 yang menuntut sistem pembelajaran yang produktif. Siswa tidak hanya dituntut dapat memahami materi, melainkan dapat mengoperasikan pemahaman tersebut untuk menghasilkan produk. Sayangnya, produk pembelajaran bahasa yang terdapat di sekolah di nilai belum *representatif* sesuai dengan yang diharapkan kurikulum. Masih banyak siswa yang belum mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam bentuk produk yang nyata. Salah satu contoh, siswa masih kesulitan dalam menulis teks anekdot.

Kesulitan menulis teks anekdot dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan dalam sebuah teks disebabkan siswa memiliki kemampuan membaca yang cukup rendah. Berdasarkan hasil survei dari PISA (*Programme Internationale for Student Assessment*) Indeks literasi sains dan matematika siswa Indonesia naik cukup bermakna masing-masing 21 dan 11 poin: 382 poin pada 2012 menjadi 403 tahun 2015, serta 375 tahun 2012 dan 386 pada 2015. Indeks literasi membaca hanya naik satu poin: 396 pada 2012 dan 397 pada 2015. Untuk menemuk ke dalaman makna multiteks seperti ini, sedikitnya dibutuhkan dua kecakapan penting: (1) terampil menangkap makna yang tersaji dalam paragraf; dan (2) kecepatan mengemas tautan makna antarteks, antarteks dengan grafik, antarteks dan simbol, serta relasi makna

antargrafik. Yang pertama berkaitan keluasan dan kedalaman penguasaan kosa kata dan dengan keterampilan menggerakkan pandangan dan kecekatan jari.

Dengan tetap menjaga ingatan tentang temuan makna anaforik dalam teks, siswa harus mempersiapkan prediksi atas kemungkinan makna kataforik yang akan dijumpai pada informasi dan teks tertaut. Artinya, pergerakan mata bukan pergerakan fisik semata, melainkan juga kekuatan ingatan pada bagian teks yang dilewati. Tentu saja, di atas dua kecakapan kinestetik, dipersyaratkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kedua, jika hanya terbiasa berhadapan dengan teks tunggal di sekolah, yaitu teks hanya rangkaian paragraf, siswa akan kesulitan luar biasa menghadapi teks ragam genre dalam kemasan multimedia. Siswa yang hanya terbiasa membaca sebagai “cara memaknai kembali lambang-lambang ortografi secara diam atau nyaring” akan “kewalahan” menghadapi teks kompleks yang disodorkan uji PISA. Apabila siswa tidak menjadikan membaca sebagai aktivitas harian, di sekolah ataupun di rumah, kesulitan akan menghadang saat menghadapi rumitnya struktur fisik dan kedalaman makna multitekst dalam kemasan multimedia. Apalagi jika siswa membaca hanya kalau ada tugas sekolah. Belum lagi pembelajaran di kelas yang tidak mendorong strategi membaca yang variatif dan eksploratif serta inovasi model membaca yang mengenalkan keragaman genre teks.

Anekdote ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. (Kemendikbud: 81) pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013, siswa diharapkan mampu mengonstruksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya. Dalam pembelajaran bahasa berbasis teks, bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang

mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunaannya pada konteks sosial-budaya akademis. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa yang mengungkapkan makna secara kontekstual.

Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 memuat tentang kurikulum 2013 yang dirancang guna mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 berusaha mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, dan bekerjasama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Selain itu, kurikulum ini juga berusaha mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.

Kurikulum 2013 memenuhi dua dimensi kurikulum. Pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran. Kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan yang terdiri atas berbagai standar sebagai acuan dalam pembelajaran. Standar-standar itu meliputi Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Isi, Standar Proses, Standar Penilaian, Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar.

Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipadu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik/ilmiah yang diterapkan kedalam model pembelajaran yang

sesuai dengan materi pembelajarannya. Pendekatan ini dimulai dari kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan akhirnya mengomunikasikan.

Salah satu hal yang menarik dari penerapan Kurikulum 2013 ini adalah materi pembelajarannya. Berbagai jenis teks dengan tujuan sosial, struktur, dan ciri bahasa dipelajari pada Kurikulum 2013. Salah satunya teks anekdot. Teks anekdot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X bukanlah lelucon, karena tujuan utamanya adalah tidak hanya untuk membangkitkan tawa, tetapi untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum dari pada kisah singkat itu sendiri, atau untuk melukiskan suatu sifat karakter dengan ringan sehingga ia menghentak dalam kilasan pemahaman yang langsung pada intinya. Selain dari segi materi, Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih berperan aktif selama kegiatan pembelajaran. Dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif. Kurikulum 2013 juga menuntut diterapkannya pendekatan saintifik. Oleh karena itu, guru harus mendorong siswa untuk aktif selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu kompetensi dasar (KD) dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X adalah Menciptakan Kembali Teks Anekdot dengan Memperhatikan Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot (KD 4.6). Dalam menciptakan sebuah teks, siswa harus mampu menulis teks anekdot dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot. Kemudian, siswa diharapkan mampu membangun berbagai penggalan struktur dan rangkaian kaidah kebahasaan teks anekdot.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan Eka Aji Mustari dengan judul jurnal “Peningkatan Kemampuan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Dengan Menggunakan *Media Karikatur* (Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas X KA2 SMK Bina Putera Nusantara Kota Tasikmalaya)” Perolehan hasil rata-rata nilai sebesar 68,68 yaitu 25 siswa atau 71,43% belum mencapai KKM, sedangkan 10 siswa atau 28,57% dinyatakan tuntas.

Sefri Rahma Wardani, Amir Fuady, dan Andayani (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Dan Kemampuan Menulis Teks Anekdote Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Surakarta” Perolehan hasil penilaian rata - rata sedang dan baik dalam siklus I adalah sebesar 76,66%, sedangkan pada siklus II menjadi 86,66%. Peningkatan kemampuan siswa menulis teks anekdot juga dapat dilihat dari meningkatnya jumlah siswa yang mencapai skor >67 pada setiap siklus. Pada survei awal, persentase siswa yang dapat mencapai nilai ketuntasan sebesar 36,7%. Pada siklus I sebesar 70% dan pada siklus II sebesar 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X TM B SMK Negeri 5 Surakarta.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Dharma Pancasila Medan hasil belajar menulis teks anekdot siswa berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 65 sedangkan KKM adalah 75.

Fakta menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks anekdot di SMA Dharma Pancasila Medan belum menampakkan adanya keberhasilan karena masih jauh dari harapan.

Solusi media *movie maker* agar siswa dapat berperan langsung menulis teks anekdot. Berdasarkan latar belakang di atas, perlu kiranya dilakukan suatu penelitian untuk melihat bagaimana kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot. Dalam hal ini, masalah yang ditawan untuk menaungi penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media *Windows Movie Maker* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot oleh Siswa Kelas X SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot masih rendah.
2. Siswa mengalami kesulitan untuk menulis teks anekdot.
3. Guru belum menggunakan media *bervariasi* dalam menulis teks anekdot.
4. Siswa kurang termotivasi dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, masalah yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah pengaruh dalam penggunaan media

windows movie maker terhadap kemampuan menulis teks anekdot oleh siswa kelas X SMA Dharma Pancasila Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah kemampuan siswa kelas X SMA Dharma pancasila Medan Tahun pembelajaran 2019/2020 dalam menulis teks anekdot sebelum menggunakan media *windows movie maker*?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa kelas X SMA Dharma pancasila Medan Tahun pembelajaran 2019/2020 dalam menulis teks anekdot setelah menggunakan media *windows movie maker*?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media *windows movie maker* terhadap kemampuan siswa kelas X SMA Dharma pancasila Medan Tahun pembelajaran 2019/2020 dalam menulis teks anekdot?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum menggunakan media *windows movie maker* terhadap kemampuan menulis teks anekdot kelas X SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media *windows movie maker* terhadap kemampuan menulis teks anekdot kelas X SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

3. Untuk mengetahui pengaruh media *windows movie maker* terhadap kemampuan menulis teks anekdot oleh siswa kelas X SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan terhadap pengembangan mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya Penggunaan Media *Windows Movie Maker* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Penelitian ini membuat siswa mengetahui penggunaan media *windows movie maker* terhadap kemampuan menulis teks anekdot.

- b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang penggunaan media *windows movie maker* terhadap kemampuan menulis teks anekdot.

- c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan terhadap penggunaan media *windows movie maker* terhadap kemampuan menulis teks anekdot yang dilakukan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.