

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya perintah menulis sudah ada sejak zaman dahulu, dimana setiap manusia diajarkan untuk menulis agar apa yang mereka ketahui dapat terekam dalam tulisannya, Allah berfirman dalam Alquran surah Al-Alaq ﴿٤﴾ **الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ**. Artinya, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dalam arti sempit dengan pena segala ilmu pengetahuan dapat dicatat untuk dijadikan pedoman informasi. Dalam arti luas pena dapat dikatakan menyimpan berbagai informasi, mengakses dan menyalurkan secara cepat dan tepat, seperti *email*, dan lain-lain. Selain terdapat pada Alquran surah Al-Alaq perintah menulis juga terdapat pada Alquran surah Al-Qalam ayat 1 yang berbunyi **ن ن يَسْطُرُونَ وَمَا وَالْقَلَمِ**. Artinya: Nun, demi pena dan apa yang mereka tuliskan. Dimana pena digunakan sebagai alat untuk menulis. Menulis dalam hal ini yaitu mereka bisa menuangkan (pengetahuan, perasaan) ke dalam suatu bentuk tulisan.

Menulis ialah suatu keterampilan berbahasa yang wajib dipahami dan dipelajari oleh siswa. Menulis tidak akan lepas dari tiga keterampilan lainnya yaitu membaca, menyimak dan berbicara. Namun, menulis selalu erat kaitannya dengan membaca. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Zainurrahman (2013) menulis ialah penggabungan antara proses pembelajaran dengan keterampilan, maka dapat dikatakan dalam setiap pembelajaran terdapat kegiatan menulis, sama seperti pada keterampilan membaca.

Kegiatan menulis melibatkan proses kognitif yang tidak selalu sederhana menjelaskannya. Proses kognitif menulis dapat disederhanakan sebagai proses berpikir dalam kegiatan menulis. Dalam hal ini, menulis disebut juga sebagai proses untuk menyalurkan ide, gagasan ataupun wawasan dalam bentuk tulisan yang bisa dikenali atau dibaca. Oleh karena itu, penulis membutuhkan banyak referensi bacaan untuk menambah kosa kata yang ada dalam pikirannya.

Pembelajaran menulis pada kurikulum 2013 menekankan siswa untuk terampil dalam menulis, sehingga dalam hal ini merupakan kewajiban pihak sekolah. Karena faktor utama individu terpelajar ialah keahliannya dalam berkomunikasi serta berekspresi dengan media, diantaranya adalah tulisan. Untuk melatih siswa terampil dalam menulis diperlukan sebuah paksaan agar mereka terbiasa. Meskipun, keterampilan menulis merupakan hal yang paling sulit dari keterampilan lainnya.

Untuk melatih keterampilan menulis siswa, tugas guru sangat penting dalam hal ini. Bagaimana guru membuat kegiatan pembelajaran menjadi berhasil dan tidak membosankan serta menumbuhkan semangat belajar siswa. Namun, selama ini ada beberapa faktor yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak seefektif seperti halnya yang dibayangkan. Terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia, faktor internal muncul dari siswa. Dimana banyak siswa yang kurang bersemangat dengan pelajaran tersebut karena dianggap tidak mempunyai tantangan serta menjenuhkan. Hal tersebut diakibatkan kurangnya pemahaman materi pada diri siswa serta pengkondisian jam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang kurang efektif. Selain itu, faktor eksternal muncul dalam pemfasilitasan penggunaan media pembelajaran.

Bahwasanya, alat pendukung dalam penggunaan media pembelajaran masih belum tercukupi. Sehingga media yang sudah disiapkan oleh guru belum bisa diterapkan dan guru harus mempunyai alternatif media lain yang dirasa kurang maksimal.

Masalah tersebut juga terjadi di SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang. Setelah dilakukannya observasi pada dua Guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut, proses kegiatan pembelajaran pada keterampilan menulis masih ada kendala. Beberapa kendala yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran diantaranya kurangnya sarana dan prasarana pada sekolah tersebut. Selain itu, sikap sosial siswa bisa dikatakan cukup baik, hal tersebut bisa dilihat dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung meskipun terdapat beberapa siswa yang kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Sikap tanggung jawab serta disiplin yang ada pada diri siswa bisa dikatakan cukup, hal tersebut terbukti bahwa masih ada beberapa siswa sering terlambat dalam mengumpulkan tugas. Namun, untuk sikap spiritual siswa sudah baik dengan awal pembelajaran dilakukannya tadarus Qur'an dan berdoa sedangkan diakhir pembelajaran mengucapkan hamdallah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang, salah satu materi yang akan dijadikan penelitian oleh peneliti terdapat pada kompetensi dasar 4.15 yaitu Menceritakan Kembali Isi Fabel/Legenda Daerah Setempat yang terdapat di kelas VII Semester Genap kurikulum 2013. Kompetensi dasar tersebut menekankan agar siswa mampu mengungkapkan isi teks cerita fabel dalam bentuk lisan ataupun tulisan berdasarkan fabel/legenda daerah setempat. Hal tersebut menuntut siswa untuk dapat mencapai indikator-indikator pembelajaran yang

telah ditentukan. Adapun indikator pencapaian kompetensinya yaitu siswa mampu memahami pengertian teks cerita fabel berdasarkan fabel/legenda daerah setempat, serta mampu menulis teks cerita fabel dengan memerhatikan aspek kebahasaan dan struktur fabel. Fabel ialah suatu bentuk cerita pendek dimana dalam cerita tersebut terdapat penggambaran watak serta budi pekerti manusia diibaratkan dengan binatang (Wahono 2016).

Di dalam teks cerita fabel menceritakan kehidupan sehari-hari manusia yang digambarkan oleh tokoh-tokoh binatang seperti halnya dalam kehidupan nyata. Namun, cerita tersebut bukanlah cerita nyata melainkan cerita rekaan (khayalan). Cerita tersebut dibuat untuk menghibur pembaca atau penonton, selain itu yang paling penting adalah selalu terdapat nilai-nilai karakter yang terdapat di setiap cerita. Sehingga adanya cerita fabel tersebut siswa-siswi dapat belajar tentang pendidikan karakter yang terkandung dalam cerita tersebut. Pendapat peneliti sependapat dengan Radhika (2014) mengungkapkan bahwa contoh dongeng Si Kancil mempunyai pesan moral yang sangat banyak. Salah satu pesan moral yang terdapat di dalam ceritanya tersebut yaitu tindakan mencuri. Siswa akan terpengaruh dengan cerita tersebut bahwa tindakan mencuri merupakan perbuatan yang tidak baik sehingga bagi siapa saja yang melakukan perbuatan tidak terpuji tersebut akan memperoleh hukuman. Nantinya, saat tumbuh dewasa ia selalu mengingat hal tersebut dan menjauhi perbuatan tidak baik itu. Selain itu, Katsadoros (2011) mengemukakan bahwa dimensi pedagogis yang terdapat pada fabel serta kemampuannya untuk

menyampaikan pesan melalui cara yang tidak langsung dan mendorong banyak orang tertarik pada cerita tersebut.

Mengenai materi yang dipilih oleh peneliti maka peneliti harus bisa memilih model serta media yang relevan untuk pembelajaran cerita fabel. Banyak model dan media pembelajaran yang ditawarkan dalam kurikulum 2013, dimana dalam hal ini guru dituntut untuk menyesuaikan model serta media pembelajaran dengan materi yang diajarkan agar model, media dan materi menjadi relevan. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi menulis fabel ialah Model Berpikir Induktif dan Model Saintifik dengan media video Gubug Dongeng yang dianggap peneliti sesuai dengan materi. Model pembelajaran berpikir induktif dapat membantu siswa mengumpulkan informasi serta mengujinya dengan teliti, mengolah informasi ke dalam konsep-konsep, dan belajar memanipulasi konsep-konsep tersebut (Joice 2009:102). Model pembelajaran berpikir induktif digunakan secara bertahap, strategi ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk membentuk konsep-konsep secara efisien dan meningkatkan jangkauan persepektif dari sisi mana mereka memandang suatu informasi. Dalam hal ini peneliti sependapat dengan Jayanti (2017) yang mengemukakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menulis antara siswa yang mengikuti model pembelajaran menggunakan model berpikir induktif dengan siswa yang menggunakan model konvensional. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model berpikir induktif lebih terorganisir dalam menyusun fabel berdasarkan unsur-unsur pembangunnya dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Sedangkan untuk model saintifik Sujawarta (2012)

mengemukakan bahwa pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung baik menggunakan pengamatan, percobaan maupun dengan cara yang lainnya, sehingga realitas yang akan berbicara sebagai informasi atau data yang diperoleh selain valid juga dapat dipertanggungjawabkan.

Media audio visual ialah suatu cara memaparkan materi dengan alat bantu mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk memaparkan pesan-pesan audio dan visual (Kustandi dan Bambang 2013:30). Salah satu bentuk media audio visual adalah video. Setiana (2015) mengemukakan bahwa media video bisa memberikan rangsangan dan dorongan kepada siswa agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Dengan menggunakan media video inti permasalahan tergambar lebih nyata serta dapat memperjelas permasalahan yang dibahas dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan video Gubug Dongeng guna untuk menstimulus siswa agar lebih mudah memahami dan mempelajari apa yang disampaikan oleh video tersebut. Gubug Dongeng merupakan kumpulan video tentang fabel dan dongeng dimana di dalam video tersebut ada beberapa fabel dengan penokohan dan tema yang berbeda. Selain itu di dalam video tersebut disajikan pula banyak pesan moral atau amanat yang bisa dipetik dan dipelajari oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti telah melakukan penelitian dengan judul Keefektivan Penggunaan Model Berpikir Induktif dan Model Saintifik Berbantu Media Video Gubug Dongeng Pada Pembelajaran Menulis Fabel di Kelas VII SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang. Penelitian ini membandingkan dua

model yaitu model pembelajaran Berpikir Induktif dengan model pembelajaran Saintifik pada pembelajaran menulis teks cerita fabel. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kelas kontrol dan eksperimen.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian tersebut, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut. Masalah yang menghambat proses pembelajaran menulis fabel di SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang yaitu siswa masih belum mampu mengembangkan gagasan pokok pada teks tersebut, kemampuan dalam menulis, serta siswa yang kurang serius dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mengakibatkan hasil akhir proses belajar yang kurang maksimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga siswa kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada pembelajaran fabel.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini akan di batasi hanya pada keefektifan penggunaan model Berpikir Induktif dan model Saintifik berbantu media video Gubug Dongeng pada pembelajaran menulis fabel di kelas VII SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah pada penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu.

1. Bagaimanakah perbedaan keterampilan menulis fabel antara kelompok yang menggunakan model Berpikir Induktif dan kelompok yang menggunakan model Saintifik berbantu media video Gubug Dongeng?
2. Bagaimana tingkat keefektivan penggunaan model Berpikir Induktif dan model Saintifik berbantu media video Gubug Dongeng pada pembelajaran menulis fabel di SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang?
3. Bagaimanakah perubahan sikap siswa sesudah penggunaan model Berpikir Induktif dan model Saintifik berbantu media video Gubug Dongeng pada pembelajaran menulis fabel di SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan menulis fabel antara kelompok yang menggunakan model Berpikir Induktif dan kelompok yang menggunakan model Saintifik berbantu media video Gubug Dongeng.
2. Untuk mengetahui tingkat keefektivan model Berpikir Induktif dan model Saintifik berbantu media video Gubug Dongeng pada pembelajaran menulis fabel di SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang.

3. Untuk mengetahui bagaimanakah perubahan sikap siswa sesudah penggunaan model Berpikir Induktif dan model Saintifik berbantu media video Gubug Dongeng pada pembelajaran menulis fabel di SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya ilmu pengetahuan bidang penelitian eksperimen terutama pada media pembelajaran audio visual.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, dapat memberikan solusi dalam memilih pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
- b) Bagi siswa, mempermudah siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulisnya.
- c) Bagi mahasiswa lain, dapat memberikan pedoman dalam meneliti penelitian yang berkaitan dengan metode eksperimen ataupun media audio visual.