

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hak setiap orang yang perlu diberikan. Pendidikan dapat berjalan, baik secara formal maupun informal. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munif dalam Daryanto, 2013:01). Pendidikan dapat diberikan mulai dari sebelum bayi lahir seperti yang dilakukan banyak orang pada umumnya.

Pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam cara salah satunya dengan pendidikan sekolah, yang melibatkan lima faktor yaitu, satu: guru dan personil lainnya, dua: bahan ajaran, tiga: metode mengajar dan sistem evaluasi, empat: sarana dan penunjang, dan lima sistem administrasi. Kelima faktor tersebut berperan pada lingkungan sekolah. Untuk memiliki faktor-faktor diatas dengan melalui pendidikan belajar secara formal ataupun non formal, caranya mendengarkan berucap, menggali informasi dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, manusia belajar untuk menembuhkan kedewasaannya, namun tidak seluruhnya manusia bentuk- bentuk perubahan yang terdapat dirinya yang bergantung pada belajar, sehingga manusia memiliki potensi.

Suatu pendidikan tidak pernah lepas dari suatu proses belajar mengajar. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang

sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Azhar, 2013:01).

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan masa depan, pada zaman globalisasi yang semakin tahun semakin modern. Pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam cara salah satunya, pendidikan di sekolah. Pendidik mempunyai peran yang sangat strategis dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan bangsa indonesia. Pendidikan disekolah merupakan pendidikan yang dilaksanakan secara formal dan merupakan kewajiban bagi seluruh warga Negara Indonesia, untuk itu pemerintah merencanakan wajib belajar 9 tahun. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonsia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan yaitu;

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensipeserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (pasal 3 UU RI No20/2003).

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata pembelajaran berasal dari kata *ajar* yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau dituntut, sedangkan *pembelajaran* berarti proses, cara, perbuatan menjadikan

orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kimble dan Garmezy (dalam Pringgawidagda, 2002: 20) pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan.

Suatu pembelajaran tidak akan lepas dari kata strategi, model, teknik, dan media pembelajaran. Komponen-komponen tersebut dimaksudkan untuk membantu proses suatu belajar mengajar agar dapat mencapai apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tercapai indikator-indikator dalam masing-masing kompetensi dasar.

Strategi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *strategos* yang artinya aha mencapai kemenangan dalam suatu peperangan. Dapat disimpulkan bahwa strategi dalam belajar mengajar adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (David, J. R dalam Asih, 2015: 2).

Dari beberapa kompetensi dasar disetiap materi harus terpenuhi sesuai dengan indek pencapaian. Proses pembelajaran dapat dikatakan sukses apabila sudah memenuhi target pencapaian. Pencapaian dalam setiap materi khususnya cerpen sangat bergantung pada media dan strategi pembelajaran. Media yang menarik mampu menjadikan siswa lebih kreatif dalam menuangkan imajinasi dalam bentuk tulisan teks cerpen.

Pada masa sekarang, teknologi semakin berkembang. Perkembangan yang semakin cepat sangat berpengaruh pada peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin canggih juga dapat mempengaruhi gaya belajar peserta didik. Gaya belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh teknologi dapat menjadi semakin baik,

adapula bahkan yang semakin menurunkan belajar peserta didik. Contohnya dampak buruk teknologi terhadap belajar peserta didik adalah apabila peserta didik terlalu senang dengan teknologi seperti pada *handphone* maka belajar membaca pada buku menurun. Sedangkan dampak baik teknologi terhadap belajar adalah ketika peserta didik merasa jenuh dengan gaya belajar yang klasik, peserta didik dapat mengetahui gaya belajar yang lebih menyenangkan.

Suatu perkembangan teknologi yang semakin canggih harus dapat dimanfaatkan secara baik oleh setiap orang. Pemanfaatan teknologi juga harus dilakukan seorang pendidik untuk membantu proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi suatu capaian hasil belajar yang diharapkan oleh pendidik. Capaian tersebut merupakan bentuk keberhasilan suatu pembelajaran.

Teknologi telah berkembang sedemikian cepat, terutama di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hampir setiap hari, melalui berbagai media, diberikan perubahan cepat yang terjadi pada bidang tersebut dalam berbagai aspek. Dunia mengajar perlu dukungan teknologi, perkembangan tersebut dapat direspon baik, terutama oleh kalangan pembelajaran termasuk guru di bidang bahasa.

Oleh karena itu, menurut Hyland (2003: 144) dalam dunia yang semakin didominasi oleh teknologi informasi dan komunikasi elektronik, guru menulis sering dihadapkan pada tuntutan untuk mengintegrasikan teknologi itu ke dalam kelas. Teknologi baru itu telah memiliki dampak besar pada menulis. Dampak yang didapat dari semua kalangan yang menggunakan teknologi bermacam-

macam. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi menggunakan IT juga menjadi dampak positif terhadap teknologi tersebut.

Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran harus lebih diperhatikan. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi dan menambah dampak positif penggunaan teknologi tersebut. Sebagai pendidik juga tidak boleh lengah dengan kehadiran teknologi yang semakin canggih. Pendidik juga tidak boleh gagap teknologi. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus mengikuti perkembangan zaman. Pemilihan media pembelajaran yang diambil dari teknologi khususnya pada aplikasi di *handphone* harus diperhatikan dampak baik dan buruknya terhadap siswa. Misalkan pemanfaatan *webtoon* terhadap pembelajaran menulis cerita pendek (cerpen).

Webtoon adalah aplikasi *web cartoon* yang terdapat dalam media komunikasi *line*. *Webtoon* adalah komik digital yang terdiri dari banyak *genre* mulai dari komedi ke drama, dari *thriller* ke *roman*, dan fantasi, adapun komik *webtoon* yang mengangkat berbagai tema yang dapat dinikmati di mana saja, kapan saja di *smartphone*, tablet, atau *PC* secara *online* melalui aplikasi *webtoon*. *Webtoon* kebanyakan diakses dan diminati oleh remaja hingga dewasa. Oleh karena itu, peneliti menuju pada remaja MA Manba'ul Hikam dalam penerapan *webtoon* sebagai media pembelajaran pada keterampilan menulis. Aspek-aspek penelitian dalam proposal ini adalah seputar pengaruh media *webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpen kelas XI di MA Manba'ul Hikam.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis. Bahasa menjadi peran penting dalam kehidupan manusia, karena dengan

bahasa dipergunakan untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis. Keterampilan menulis menjadi hal yang wajib dikuasai oleh peserta didik khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Keterampilan menulis merupakan hal yang tidak mudah bagi setiap orang karena tidak semua orang menyukai kegiatan menulis. Hal tersebut dikarenakan rendahnya minat dan keinginan diri dalam menulis termasuk siswa-siswi di MA Manba'ul Hikam. Keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan paling sulit. Hal itu dikarenakan peserta didik kurang bisa mengeksplor kekreatifan dalam suatu tulisan. Menulis merupakan kegiatan untuk menuangkan ide yang ada dalam pikiran ke bentuk tulisan. Bukti kendala yang dialami oleh siswa-siswi MA Manba'ul Hikam terdapat pada nilai hasil karya cerpen pada *pretest* masih banyak yang masuk dalam kategori tidak tuntas dengan rata-rata setiap kelas 67,4 dan 73 dengan KKM 75.

Selain itu, adapun kendala yang membuat kegiatan menulis menjadi suatu yang sulit adalah dalam menulis menghendaki penguasaan pelbagai unsur kebahasaan dan unsur diluar bahasa itu sendiri yang menjadi isi karangan. Unsur-unsur tersebut baik unsur bahasa maupun unsur isi harus terjalin sedemikian rupa agar menghasilkan karangan yang runtut dan padu. Berdasarkan hal tersebut kegiatan menulis menjadi suatu hal yang tidak digemari oleh peserta didik karena dianggap sulit. Kendala-kendala yang ada pada siswa menjadi hal yang harus diberikan tindakan khusus.

Tindakan khusus yang dimaksudkan adalah dengan memperhatikan ketepatan dari komponen-komponen pembelajaran. Ketidaktepatan dalam komponen dapat menjadi kendala dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu,

kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila dalam pembelajaran, pendidik dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *webtoon* sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan untuk strategi atau metode yang digunakan adalah strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir. Peneliti menggunakan strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir karena landasan psikologis SPPKB adalah aliran psikologi kognitif. Menurut Sanjaya (2006: 230) berpendapat “Dalam pespektif psikologi kognitif strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir, belajar adalah proses aktif individu dalam membangun dan mencapai tujuan”.

Sampai saat ini telah berkembang berbagai pandangan tentang menulis. Menurut Cohen dan Reil (dalam Utama, 2016:19) menulis adalah tindak komunikasi, sebagai upaya membagi hasil observasi, informasi, pikiran atau ide, dan pengalaman kepada orang lain. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan tindak komunikasi yang komplit memuat informasi, hasil pengamatan, pendapat, yang ditulis untuk memberikan suatu informasi kepada orang lain.

Pemanfaatan teknologi komunikasi *handphone* yang diperbolehkan pihak sekolah untuk peserta didik menjadikan suatu hal yang menurut peneliti dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pada tahap observasi awal siswa-siswi MA Manba’ul Hikamsudah banyak yang mengenal istilah *webtoon*. Bahkan tak jarang siswa-siswi memanfaatkan kebosanannya ketika jam kosong dengan membaca *webtoon*. Siswa-siswi kelas XI yang menginjak remaja menyukai hal-

hal yang menarik. Dalam cerita yang disajikan di aplikasi webtoon dilengkapi dengan gambar-gambar dan terdapat unsur-unsur Korea di dalamnya menjadikan webtoon lebih mudah dikenal oleh remaja, khususnya siswa MA Manba'ul Hikam.

Media *webtoon* yang dijadikan sebagai alat pada proses pembelajaran cerpen merupakan stimulus untuk siswa. Bagian-bagian dari webtoon yang sudah terlihat alur cerita diharapkan mampu memberikan gambaran siswa untuk menulis suatu teks cerpen. *Webtoon* dapat memudahkan siswa untuk menulis sebuah teks cerpen karena webtoon merupakan komik online yang terdapat cerita yang menarik dan bergambar.

Cerita-cerita yang terdapat dalam komik *online webtoon* nantinya dapat dikembangkan menjadi suatu teks cerpen yang dapat diproduksi siswa dengan mudah. Hal tersebut dapat menyelesaikan pembelajaran pada KD 4.2 Memproduksi teks cerita pendek yang koheren sesuai dengan karakteristik yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Memproduksi teks cerpen membutuhkan media dan metode khusus agar dapat tercapai indikator pencapaian dalam suatu pembelajaran.

Pilihan cerita yang ada dalam *webtoon* dapat dijadikan peserta didik sebagai acuan atau gambaran sebelum ia membuat suatu teks cerpen. Setiap bagian-bagian dalam komik dapat dijadikan panduan dalam menyusun unsur-unsur cerpen. Cerita *webtoon* yang banyak memuat unsur Korea, dapat pula dijadikan gambaran suasana peserta didik dalam teks cerpen agar mengandung unsur keindahan.

Dari pemaparan tersebut, peneliti mencoba untuk mengajak peserta didik belajar meningkatkan kemampuan menulis menggunakan media yaitu *webtoon*

yang menurut peneliti dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam menulis cerpen kelas XI di MA Manba'ul Hikam. Peneliti mengambil peserta didik kelas XI yang telah dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas XI IPS dan XI IPA yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini.

Harapan dari penelitian ini adalah siswa dapat berpikir kreatif dengan menggunakan media *webtoon* yang menjadi suatu perangkat untuk materi cerpen agar sesuai dengan hasil yang diinginkan oleh pengajar. Media *webtoon* yang berisi komik berwarna juga diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa agar mudah menulis cerpen. Media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat dan antusias dari siswa dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menggunakan *webtoon* sebagai media dalam menulis teks cerpen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah tersebut adalah “Bagaimana pengaruh media *webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MA Manba'ul Hikam?”.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diketahui tujuan dari peneliti adalah untuk mengetahui pengaruh media *webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI di MA Manba'ul Hikam.

1.3 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian yang dilakukan tentu akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat penelitian:

1. Manfaat Teoretis

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki manfaat penelitian teoretis. Berikut manfaat penelitian teoretis:

- a. Dengan adanya penelitian ini telah memberikan masukan informasi/ referensi terkait dengan media pembelajaran yang menarik di MA Manba'ul Hikam.
- b. Memberikan pandangan pendidik sebagai tambahan media pembelajaran berbasis IT dalam proses meningkatkan kemampuan menulis peserta didik dengan media yang menarik.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat penelitian teoretis, adapula manfaat penelitian praktis. Manfaat penelitian praktis sebagai berikut:

- a. Memberikan pemahaman siswa terhadap pengaruh media yang menarik pada keterampilan menulis cerpen.
- b. Memberikan pemahaman pemilihan media dari teknologi khususnya *webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpen.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna. Hipotesa sesungguhnya baru sekadar jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. Dengan hipotesis,

penelitian menjadi jelas arah pengujiannya, dengan kata lain hipotesis membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian lapangan baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data. Oleh karena itu, peneliti merumuskan jawaban sementara sebagai berikut :

a. Hipotesis kerja atau disebut dengan hipotesis alternatif, disingkat H_a . Hipotesis alternatif menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok.

H_a : Ada pengaruh Media *Webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI di MA Manba'ul Hikam.

b. Hipotesis nol (*null hypotheses*) disingkat H_o . Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

H_o : Tidak ada pengaruh Media *Webtoon* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI di MA Manba'ul Hikam.

1.5 Definisi operasional

Untuk menghindari persepsi dan kesamaan konsep dalam mengartikan istilah maka perlu ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut:

- a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. (KBBI, 2005: 849)
- b. Media pembelajaran diartikan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. (Arsyad, 2013: 3)

- c. *Webtoon* dapat diartikan sebagai *webcomics*, merupakan komik yang didistribusikan lewat jaringan internet. *Webtoon* merupakan komik khas yang berasal dari Korea Selatan yang dapat dibaca dalam satu strip panjang (satu halaman website) dan juga berwarna .(www.koreana.or.kr. Diakses pada 10 Oktober 2018)
- d. Keterampilan Menulis merupakan suatu ketrampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif (Tarigan, 2008: 3).
- e. Cerita pendek merupakan cerita yang ditulis dengan pemaparan peristiwa secara lebih padat, sedangkan latar maupun kilas balik peristiwa disinggung sekilas (Thahar dalam Mahora 2008: 5).