

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menulis merupakan kegiatan paling penting dalam kebahasaan. Melalui menulis kita dapat melakukan komunikasi, mengemukakan gagasan baik dari dalam maupun luar dirinya serta dapat memperkaya pengalaman bagi perkembangan dirinya. Menurut Tarigan (1982 : 22) pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir secara kritis, juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman.

Keterampilan menulis merupakan urutan paling akhir dalam proses belajar bahasa setelah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Pada empat keterampilan berbahasa tersebut, menulis merupakan kegiatan paling sulit dikuasai. Hal itu karena keterampilan menulis mengharuskan penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan di luar bahasa itu sendiri yang menjadi isi karangan. Pembiasaan menulis dan mengarang dalam pengajaran bahasa Indonesia dapat melatih siswa untuk menerapkan pengetahuan kebahasaan, seperti tata bahasa, kosa kata, gaya bahasa, ejaan, dan sebagainya.

Proses pembiasaan menulis harus dibarengi dengan motivasi. Menurut Uno dalam bukunya mengemukakan bahwa seseorang akan belajar lebih cepat dan lebih

baik apabila mereka sangat termotivasi untuk mencapai sasarnya. Hal itu juga diperlukan jika seseorang ingin terampil dalam menulis. Disamping itu, motivasi juga dapat dinilai sebagai suatu daya dorong yang menyebabkan orang dapat berbuat sesuatu untuk mencapai tujuan. Menurut Uno (2006 : 64) motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena rangsangan atau dorongan oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini menyangkut soal kebutuhan. Sejalan dengan itu, Purwanto mengatakan bahwa fungsi motivasi bagi manusia adalah : (1) sebagai motor penggerak bagi manusia, ibarat bahan bakar pada kendaraan, (2) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah perwujudan suatu tujuan atau cita-cita, (3) mencegah penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan, dalam hal ini makin jelas tujuan, maka makin jelas pula bentangan jalan yang harus ditempuh, (4) menyeleksi perbuatan diri, artinya menentukan perbuatan mana yang harus dilakukan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan itu.

Pembelajaran menulis cerpen dalam kurikulum sudah ada di tingkat SMP/MTs hingga SMA/SMK. Dengan demikian semestinya para siswa yang telah lulus dari SMA/SMK/MA sudah memiliki keterampilan menulis cerpen. Namun, pada kenyataannya sampai saat ini masih sangat sedikit para lulusan SMA/SMK/MA yang mampu menulis cerpen. Salah satu bukti dari hal itu dapat diambil dari pengalaman penulis. Selama 6 tahun penulis mengajar di SMK seringkali menemui kendala kurangnya motivasi siswa dalam menulis cerpen. Hal ini dikarenakan banyak hal yang mempengaruhi. Mulai dari pengetahuan siswa tentang teknik

menulis yang kurang, proses belajar mengajar di kelas yang cenderung membosankan bagi siswa, pendekatan pembelajaran yang kurang tepat yang digunakan oleh pengajar, hingga media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang menyenangi kegiatan menulis cerpen.

Menurut Kuncoro (2009 : 7) terdapat beberapa hambatan internal dan eksternal bagi penulis pemula. Hambatan tersebut diantaranya kurangnya pengetahuan, belum memiliki penguasaan berbahasa yang baik serta kurangnya minat dalam menulis. Sedangkan faktor eksternal yang menghambat seseorang untuk menulis adalah sulitnya mencari topik atau ide untuk bahan tulisan. Kenyataannya hambatan-hambatan tersebut memang menjadi penghalang bagi siswa dalam menulis cerpen. Selain itu, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen juga menjadi penghambat pembelajaran.

Berdasarkan hambatan-hambatan itu, akibatnya ketika mengikuti pembelajaran menulis cerpen siswa seringkali mengeluh dan terlihat kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran menulis cerpen. Berkaitan dengan keterampilan menulis itu harus diawali oleh minat, kreativitas, latihan, dan kebiasaan membaca sebagai sumber bacaan. Maka dari itu untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen sangat penting dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran menulis cerpen. Hal itu dapat dilakukan dengan cara menerapkan sebuah pendekatan beserta media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi dan mampu menulis cerpen.

Berdasarkan permasalahan di atas, metode yang diterapkan dalam penulisan ini adalah *discovery learning*. Metode ini diharapkan mampu menjadi solusi yang

tepat untuk dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran menulis cerpen. Menurut Anam (2017 : 110) *Discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang terfokus pada penemuan masalah (sumber pembelajaran) yang berasal dari pengalaman-pengalaman nyata siswa. Sehingga tujuan utama dari *discovery learning* tidak terletak pada pencarian aplikasi pengetahuan, melainkan suatu upaya untuk membangun pengetahuan secara induktif dari pengalaman-pengalaman siswa dan pengalaman merupakan sumber materi yang dapat dieksplorasi dalam proses pembelajaran. Menggunakan pengalaman dan kenyataan hidup yang dialami siswa, mereka diajak untuk peka terhadap kejadian yang mereka saksikan atau alami secara langsung, yakni dengan cara mengenali, menganalisis, dan menemukan masalah dari kejadian-kejadian tersebut. Berdasarkan hal itu, penulis memilih metode *discovery learning*. Adapun penggunaan media pembelajaran merupakan upaya untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan daya kreasi siswa dalam menulis sebuah tulisan, khususnya cerpen. Media yang dipilih untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan daya kreasi siswa salah satunya adalah media *adobe flash*.

Penulis menggunakan media *adobe flash cs4*. *Adobe flash cs4* adalah suatu program animasi yang di gunakan untuk pembuatan animasi 2d dimana *adobe flash cs4* adalah seri yang ke 10, sebelumnya *flash* masih di miliki oleh macromedia tapi setelah seri yang ke 9 dan ke10 sudah dimiliki oleh adobe. Fungsi *flash* dari *adobe* dan *flash* dari macromedia itu sama yang beda hanya dari *action script* dan fitur-fiturnya. Fungsi dari *flash* adalah untuk membuat animasi 2d seperti pembuatan multimedia pembelajaran, *move clip*, banner animasi dan masih banyak

lagi. Flash sangat menguntungkan untuk dunia kerja dan media yang menarik untuk pembelajaran di kelas karena sifatnya yang menarik dan inovatif.

Metode pembelajaran dan media pembelajaran berkaitan erat. Metode pembelajaran berfungsi mendukung media pembelajaran agar dapat difungsikan dalam pembelajaran di kelas. Begitupun media pembelajaran berfungsi untuk mendukung langkah-langkah dalam metode pembelajaran sehingga metode pembelajaran dapat digunakan dengan optimal. Penulisan ini penting dilakukan mengingat pembelajaran menulis cerpen merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa SMK pada kurikulum 2013. Berdasarkan hal itu, penulisan ini diharapkan mampu memberikan metode pembelajaran sekaligus media alternatif yang tepat yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen dan motivasi belajar siswa SMK dengan menggunakan metode *discovery learning* berbantuan media interaktif *adobe flash*.

Penulisan ini memiliki kesamaan dengan penulisan yang dilakukan oleh Nurham yaitu sama-sama menggunakan variabel bebas yaitu metode *discovery learning* serta variabel terikatnya yaitu peningkatan kemampuan menulis teks cerpen. Metode penelitiannya menggunakan penulisan tindakan kelas (*classroom action research*), sedangkan penulisan yang dilakukan penulis menggunakan kuasi eksperimen. Hasil penulisan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran menulis cerpen tahap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil menulis mengalami peningkatan. Pada tahap perencanaan terjadi perubahan pada guru mata pelajaran dalam menyusun strategi pembelajaran

yang lebih baik. Tahap pelaksanaan, siswa mengalami perubahan sikap menjadi lebih baik. Tahap evaluasi, hasil tes kemampuan menulis cerpen dengan memperhatikan aspek isi, organisasi, kosakata, penggunaan bahasa, dan mekanik menunjukkan bahwa pada siklus I siswa belum mencapai tingkat ketuntasan yang telah ditentukan. Pada siklus II siswa sudah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran menulis cerpen. Berdasarkan hasil penulisan disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Parepare setelah dilaksanakan dalam dua siklus.

Penulisan yang dilakukan oleh penulis juga memiliki kesamaan dengan penulisan yang dilakukan oleh Rina Setiani dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash CS 5* untuk kelas XI SMA. Hasil penulisan dan pengembangan ini adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi file exe. swf. dan html. yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Pada penulisan Rina Septiani hanya meneliti pengembangan media *Adobe Flash* pada pembelajaran mengapresiasi teks cerpen, sedangkan penulisan yang dilakukan oleh penulis yaitu media *Adobe Flash* untuk peningkatan kemampuan menulis teks cerpen pada siswa SMK kelas XI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penulisan ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah kemampuan menulis teks cerpen siswa SMK yang pembelajarannya menggunakan metode *discovery learning* berbantuan media interaktif *adobe flash* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode *discovery learning* saja?
2. Apakah motivasi belajar siswa SMK yang pembelajarannya menggunakan metode *discovery learning* berbantuan media interaktif *adobe flash* lebih baik daripada yang menggunakan *discovery learning* saja?
3. Apakah terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan kemampuan menulis teks cerpen siswa SMK?
4. Bagaimana kinerja siswa SMK dalam:
 - a. implementasi metode *discovery learning*;
 - b. menyelesaikan soal-soal pengetahuan menulis teks cerpen;
 - c. menyelesaikan tugas praktik menulis teks cerpen.

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis :

1. Kemampuan menulis siswa SMK yang menggunakan metode *discovery learning* berbantuan media interaktif *adobe flash* dibandingkan dengan yang menggunakan metode *discovery learning* saja.
2. Motivasi belajar siswa SMK yang pembelajarannya menggunakan metode *discovery learning* berbantuan media interaktif *adobe flash* dengan yang menggunakan *discovery learning* saja
3. Ada tidaknya hubungan antara motivasi belajar dengan kemampuan menulis teks cerpen siswa SMK
4. Kinerja siswa SMK dalam:
 - a. Implementasi metode *discovery learning*
 - b. Menyelesaikan soal-soal pengetahuan menulis teks cerpen
 - c. Menyelesaikan tugas praktik menulis teks cerpen

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penulisan ini diharapkan dapat memberi masukan:

1. Bagi guru
 penulisan ini dapat memperkaya sumber belajar berupa media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk bahan pembelajaran bagi siswa
2. Bagi siswa

Penulisan ini dapat membantu siswa mengatasi kesulitannya dalam menulis teks cerpen sesuai dengan unsur-unsur cerpen dan menghasilkan cerita yang indah

3. Bagi sekolah

pelaksanaan penulisan ini akan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru yang nantinya bisa diaplikasikan dalam penggunaan media pembelajaran pada proses mengajar di sekolah

E. Definisi Operasional

- 1) Kemampuan menulis teks cerpen adalah proses belajar yang memerlukan proses berlatih secara berkelanjutan. Keterampilan menulis cerpen tentu akan meningkat seiring dengan pembinaan yang tepat dan terencana. Indikator yang harus dicapai untuk mencapai kompetensi tersebut adalah:
 - a. Siswa mampu menentukan topik yang berhubungan dengan kehidupan diri sendiri untuk menulis cerita pendek
 - b. Siswa mampu menulis kerangka cerita pendek berdasarkan kehidupan diri sendiri
 - c. Siswa mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen berdasarkan kehidupan diri sendiri (tema, pelaku, alur, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa)
- 2) Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya ada beberapa indikator diantaranya adalah:

- a. Adanya hasrat dan keinginan keberhasilan
 - b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
 - c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
 - d. Adanya penghargaan dalam belajar
 - e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
 - f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik
- 3) Metode *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip. Berikut langkah-langkah metode *discovery learning*:

a. *Stimulation* (rangsangan)

Proses kegiatan yang dilakukan pada tahap pertama ini adalah pendidik memberikan rangsangan kepada peserta didik dimana nantinya peserta didik akan melakukan tanya jawab terhadap topik yang disampaikan kemudian dilanjutkan dengan tidak memberi generalisasi. Ini semua dimaksudkan agar

peserta didik memiliki keinginan sendiri untuk melakukan penyelidikan sendiri. Pada tahap ini guru juga dapat melakukan kegiatan tanya jawab ataupun juga bisa menganjurkan siswa membaca buku untuk memperdalam pemahaman awal mereka dalam pemecahan permasalahan.

b. *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang disajikan sebanyak mungkin. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan salah satu solusi pemecahan masalah yang dianggap sangat relevan untuk digunakan dalam proses penyelesaian masalah tersebut. Penyelesaian masalah yang dipilih digolongkan ke dalam kategori hipotesis (pemecahan masalah sementara atas masalah yang disajikan). Penyelesaian masalah yang telah dipilih tersebut harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yakni berupa pernyataan yang berbentuk jawaban sementara dari pertanyaan masalah yang diajukan.

c. *Data Collection* (Pengumpulan data)

Pendidik memberi kesempatan untuk peserta didik untuk melakukan proses pengumpulan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan. Ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditentukan tersebut. Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan oleh peserta didik. Pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dari berbagai jenis informasi yang relevan, literatur, melakukan proses mengamati objek, melakukan wawancara dengan

narasumber tertentu, melakukan uji coba sendiri dan lain sebagainya. Konsekuensi pada tahap ini adalah peserta didik diharapkan dapat belajar secara aktif dan menemukan informasi tertentu yang berkenaan dengan permasalahan yang disajikan secara implisit.

d. *Data Processing* (Pengolahan data)

Pada tahap ini informasi yang telah didapatkan oleh peserta didik baik melalui hasil bacaan, wawancara, observasi dan sebagainya kemudian diolah, diacak, diklasifikasikan, bahkan jika perlu dihitung menggunakan cara tertentu lalu ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

e. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pengkajian ulang secara cermat sebagai dasar untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan tadi dengan temuan alternatif dihubungkan dengan penemuan hasil dari pengolahan data. Berdasarkan hasil pengolahan tafsiran peserta didik diarahkan untuk memeriksa kembali informasi yang ada, baik pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan tedahulu apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

f. *Generalitation* (Menarik Kesimpulan)

Pada tahapan ini peserta didik diharuskan menarik kesimpulan yang dijadikan sebagai prinsip umum dan berlaku untuk semua masalah dengan tetap memperhatikan hasil dari verifikasi.

- 4) Metode *discovery learning* dengan berbantuan media interaktif *adobe flash* adalah sebuah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa

sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam metode ini menggunakan media *adobe flash* dimana media ini merupakan program animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. *Adobe flash* memiliki kemampuan untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks. *Adobe flash* dapat menggabungkan 22 gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* *.fla*. *file* ini kemudian dapat dipublikasikan sehingga dihasilkan *file* *.swf*. *file* *.swf* inilah yang menjadi *file* final berisi animasi. *File* *.swf* harus dimainkan menggunakan software khusus, salah satunya *flash player* yang sudah terintegrasi pada saat instalasi program *adobe flash CS3*. Media pembelajaran ini dipadukan dengan metode *discovery learning* yang diharapkan dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa. Pada era sekarang ini komputer memberikan kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran. Media hingga saat ini dikenal sebagai alat bantu pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru/pengajar. Media yang berbasis teknologi seperti *adobe flash* dianggap sangat membantu karena menggabungkan beberapa media seperti suara, gambar, animasi, dan video sehingga daya serap anak lebih bagus.