

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia diciptakan untuk belajar menjadi manusia yang berguna dan bermanfaat untuk banyak orang. Belajar merupakan usaha untuk memperoleh kepandaian/ilmu. Dengan memperoleh ilmu seseorang harus mempelajari keterampilan berbahasa. Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga dikatakan sebagai satuan ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan memiliki satuan arti yang lengkap. Dengan bahasa itulah manusia dapat berinteraksi satu sama lainnya (Dalman, 2014:1).

Pada dasarnya ada empat keterampilan berbahasa yang dikembangkan dalam proses belajar, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan suatu proses yang kreatif, sebab kegiatan menulis bukan hanya memperkuat ingatan, tetapi memberikan proses berfikir, ketenangan, ketelitian, kehalusan, dan kekayaan yang tidak mungkin dicapai jika tidak ada kebiasaan dan usaha yang gigih. Kebiasaan menulis akan mengantarkan manusia pada kearifan mengungkapkan gagasan secara sistematis dari yang dilihat, didengar, dan dibacanya.

Menulis merupakan sebuah kegiatan menuangkan ide, perasaan, dan gagasan melalui tulisan. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang kompleks dan tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar yang dilakukan siswa selama pembelajaran di sekolah. Karena kegiatan menulis memiliki banyak

keuntungan, yaitu dengan menulis kita dapat menggali kemampuan dan potensi diri kita serta mengembangkannya dalam gagasan-gagasan. Kegiatan menulis juga dapat memaksa kita menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang kita tulis. Keterampilan menulis ini bukanlah sesuatu yang muncul secara otomatis sejak lahir, bukan pula diwariskan dari orang tua, melainkan adanya latihan secara bertahap melalui latihan dan praktik yang teratur, sehingga menghasilkan tulisan yang tersusun baik. Keterampilan menulis terdiri dari unsur kebahasaan dan unsur luar bahasa itu sendiri yang menjadi isi karangan. Bagi kebanyakan orang, menulis adalah sebuah keharusan. Misalnya, para wartawan media cetak yang bertugas melaporkan suatu peristiwa dengan rangkaian kata-katanya. Selaras dengan pendapat (Tarigan, 2008:23) bahwa “tulisan dapat membantu kita menjelaskan pikiran-pikiran.”

Keterampilan menulis yang diajarkan di tingkat SMA/MA/SMK, salah satunya ialah menulis teks anekdot. Teks anekdot merupakan cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Teks anekdot berguna tidak hanya untuk menghibur atau membangkitkan tawa, tetapi untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum daripada kisah singkat itu sendiri. Dalam kompetensi ini siswa dituntut agar mampu menulis teks anekdot yang sesuai dengan struktur dan kaidah keahsaannya. Sesuai dengan prinsip pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum tersebut, yakni berbasis teks. Artinya, bahwa, dalam pembelajaran, siswa tidak hanya diajarkan berbagai jenis teks secara teori (ranah kognitif), tetapi juga mampu memproduksinya (ranah psikomotor). Adapun salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa adalah dengan

menggunakan media serta model pembelajaran yang tepat dan mampu merangsang keterampilan siswa dalam menulis. Penggunaan media sebagai alat bantu serta model sebagai konsep pembelajaran di kelas akan dapat mempertinggi proses belajar siswa.

Sebagai jenis teks yang tergolong baru, peneliti tertarik untuk mengujicobakan sebuah media serta model dalam pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot. Hal yang melatarbelakangi peneliti menggunakan media serta model dalam pengajaran, yaitu karena siswa masih kurang tertarik dalam menulis teks anekdot. Sehingga siswa sulit mengembangkan idenya dalam menulis teks tersebut. Salah satu penyebabnya, yakni proses pembelajaran masih terkesan kurang bervariasi dan bersifat statis. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar disekolah tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *complete sentencedengan* media video animasi untuk diuji pengaruhnya dalam pembelajaran keterampilan menulis anekdot.

Menurut Suheri (2006:2) animasi adalah penggambaran suatu objek yang berupa gambar, benda atau teks yang akan ditampilkan sedemikian rupa, sehingga seolah-olah objek tersebut seperti bergerak. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Sedangkan “Pembelajaran *complete sentence* adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa belajar melengkapi paragraf yang belum sempurna dengan menggunakan kunci jawaban yang tersedia (Aris Shoimin, 2017:35).”

Melalui media video animasi yang lucu dan unik, serta model pembelajaran *complete sentence* siswa akan tertarik untuk belajar. Dengan adanya media dan model ini akan mempengaruhi konsentrasi siswa untuk menyerap informasi secara maksimal. Upaya penelitian teks anekdot melalui media video animasi dengan model *complete sentence*, sepanjang informasi yang terjangkau oleh penulis, belum pernah diteliti oleh peneliti lain. Atas dasar ini, maka penulis merasa perlu meneliti tentang keterampilan menulis teks anekdot melalui media video animasi dengan model *complete sentence*.

Berdasarkan uraian dan fakta di atas, penulis merumuskan sebuah judul penelitian, yaitu: ***“Pengaruh Model Complete Sentence Dengan Media Video Animasi Terhadap Menulis Teks Anekdot Siswa Kelas X SMA UISU MEDAN T.P 2019/2020”***

## **B. Identifikasi Masalah**

“Identifikasi masalah merupakan pemaparan berbagai masalah yang ada pada obyek yang akan diteliti. Semua masalah dalam obyek, baik yang akan diteliti maupun yang tidak akan diteliti sedapat mungkin dikemukakan” (Sugiyono,2017:385). Adapun berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya minat siswa dalam menulis teks anekdot
2. Siswa sulit mengembangkan idenya dalam menulis teks anekdot
3. Proses pembelajaran kurang bervariasi dan masih bersifat statis.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah adalah pembatasan variabel yang akan diteliti. Atau bisa juga disebut sebagai pembatasan pertanyaan penelitian yang akan diteliti dari jumlah pertanyaan yang muncul dalam identifikasi masalah. Adapun menurut Sugiyono (2017:386) mengartikan pembatasan masalah, yaitu sebagai berikut:

Karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori-teori, dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti. Untuk itu, peneliti harus memberi batasan, dimana akan dilakukan penelitian, variabel apa saja yang akan diteliti, serta bagaimana hubungan variabel yang satu dengan lainnya.

Mengingat luasnya permasalahan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan dibahas untuk mempertegas masalah yang akan diteliti. Oleh karena itu penulis membatasi masalah hanya pada pengaruh media ajar video animasi dengan model *complete sentence* terhadap penulisan teks anekdot. Adapun media video animasi, yaitu berupa video yang berisi gambar bergerak, suara dan teks, tujuannya sebagai penyampaian materi. Model *complete sentence* sendiri dibatasi hanya pada langkah-langkah dalam melengkapi sebuah paragraf/teks. Sedangkan penulisan teks anekdot dibatasi pada 5 aspek, yaitu kesesuaian isi dengan tema, amanat, kelucuan, kelengkapan struktur teks, dan ketepatan penggunaan bahasa.

### **D. Rumusan Masalah**

“Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian. Rumusan masalah ini merupakan panduan awal bagi

peneliti untuk penjelajahan pada obyek yang diteliti” (Sugiyono,2017:396-397).

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana kemampuan menulis teks anekdot menggunakan model *complete sentence* dengan media video animasi pada siswa kelas X SMA UISU Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks anekdot menggunakan model *concept sentence* dengan media video animasi pada siswa kelas X SMA UISU Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana pengaruh model *complete sentence* dengan media video animasi terhadap penulisan teks anekdot siswa kelas X SMA UISU Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan (Sugiyono,2017:397). Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas ialah:

1. Mendeskripsikan kemampuan menulis teks anekdot menggunakan model *complete sentence* dengan media video animasi pada siswa kelas X SMA UISU Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan kemampuan menulis teks anekdot menggunakan model *concept sentence* dengan media video animasi pada siswa kelas X SMA UISU Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan model *complete sentence* dengan media video animasi terhadap penulisan teks anekdot siswa kelas X SMA UISU Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.

## **F. Manfaat Penelitian**

Menurut buku panduan penulisan skripsi FKIP UISU T.A 2018/2019: 38 “Manfaat penelitian menjelaskan kegunaan atau manfaat data empiris yang diperoleh melalui penelitian.” Berdasarkan latar belakang dan masalah penelitian diatas, maka hasil penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam teori pembelajaran bahasa, khususnya dalam menulis teks anekdot menggunakan media video animasi dengan model *complete sentence*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak terkait, antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan model *complete sentence* dengan media video animasi

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan suatu dorongan atau motivasi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif. Dan semoga penelitian ini menjadi alternatif bagi guru dalam melakukan pembelajaran.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman yang bermakna kepada penulis karena mampu mengembangkan wawasan serta mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran yang diperoleh selama perkuliahan dalam bidang pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian yang sejenis. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memperkuat hasil penelitian lainnya.