

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kita menghadapi revolusi industri keempat yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0 yang merupakan era inovasi disruptif, di mana inovasi ini berkembang sangat pesat termasuk dalam pendidikan. Dunia pendidikan, pada revolusi 4.0 ditandai dengan pemanfaatan teknologi digital dalam setiap proses pembelajaran atau dikenal dengan *cyber system*, di mana sistem ini mampu membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan waktu. Teknologi digital melahirkan cara baru dalam proses belajar mengajar. Mulanya, buku merupakan satu-satunya acuan sumber belajar yang digunakan siswa dan guru untuk mendapatkan dan menyampaikan materi dalam pembelajaran tetapi kemudian beralih ke sistem berbasis komputer. Di samping itu pula, melalui komputer guru dapat menerapkan pengajaran berbasis media untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, serta tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Mengkaji dari buku Arsyad (2017:02), Hamalik mengemukakan media pembelajaran sebagai berikut: (1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran; (3) selak-beluk proses belajar; (4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (5) nilai dan manfaat media pendidikan dalam pengajaran; (6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (7) berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran; (8) media

pendidikan dalam setiap mata pelajaran; (9) usaha inovasi dalam media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Diharapkan dengan penggunaan media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, guru memiliki lebih banyak variasi dan teknik dalam mengajar. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi dapat juga memahami, mengamati, menganalisis, mengelompokkan, mendemostrasikan dan menerapkan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 yang diterapkan di SMP Negeri 3 Kotapinang saat ini sudah ditekankan pada materi berbasis teks, di mana salah satu materi pokok kelas VII adalah teks narasi. Teks narasi merupakan suatu karangan yang menceritakan atau menjelaskan secara detail sebuah kejadian atau peristiwa berdasarkan urutan waktu. Peristiwa dalam sebuah teks narasi sendiri bisa benar-benar terjadi maupun sebuah imajinasi. Teks narasi banyak ditemukan dalam berbagai karya tulis, seperti novel, cerita pendek, biografi dan lain sebagainya.

Konsep dasar teks narasi tersebut, dapat dimuatkan kearifan lokal dari suatu teks narasi. Kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai suatu kekayaan budaya lokal yang mengandung kebijakan hidup, pandangan hidup (*way of life*) yang mengakomodasikan kebijakan (*wisdom*) dan kearifan hidup. Kearifan lokal juga dapat berupa pengetahuan, keyakinan, tradisi, adat kebiasaan suatu masyarakat, wawasan, pemahaman dan etika, kearifan lokal biasanya diwariskan secara turun

temurun dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Di Indonesia kearifan lokal itu tidak hanya berlaku secara lokal pada budaya atau etnik tertentu, tetapi dapat dikatakan bersifat lintas budaya atau lintas etnik sehingga membentuk nilai-nilai budaya yang bersifat nasional.

Penyisipan nilai-nilai kearifan lokal dalam teks narasi bertujuan untuk menjaga dan memperkenalkan nilai-nilai budaya pada siswa. Banyak siswa cenderung kurang tertarik dengan hal-hal yang bersangkutan dengan tradisi karena siswa menganggap ketinggalan zaman, kuno dan kolot. Hasil ini dibuktikan melalui hasil observasi di sekolah SMP Negeri 3 Kotapinang menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar dalam materi teks narasi guru tidak pernah membahas atau mengangkat topik tentang tradisi atau kearifan lokal yang berada di daerah Kotapinang, padahal diketahui bahwa peserta didik di sekolah tersebut lebih dominan yang tinggal orang Kotapinnag. Sejatinya tradisi atau kearifan lokal tersebut merupakan warisan budaya yang mengandung nilai-nilai leluhur pembentukan jati diri seseorang. Kemajuan teknologi sering kali membuat orang-orang lupa akan pentingnya tradisi atau kebudayaan masyarakat dalam mengolah lingkungan. Tanpa disadari sering kali budaya lokal dianggap sesuatu yang sudah ketinggalan zaman.

Sehubungan dengan materi pokok di atas, teks narasi yang bermuatan kearifan lokal di dalamnya membutuhkan keruntutan dan kreatifitas berfikir dari para siswa, namun jika melihat dari gaya belajar siswa saat ini, apabila mereka dihadapkan dengan serangkaian tulisan dan teks terlebih lagi yang memuat unsur-unsur tradisi dan budaya, mereka cenderung merasa bosan dan mengantuk

sehingga berusaha untuk melakukan aktifitas yang mengganggu proses belajar mengajar. Peristiwa tersebut perlu mendapat perhatian khusus dari para guru untuk membuat inovasi dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan cara menerapkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini.

Pada kenyataannya, para guru jarang sekali menggunakan media dalam proses pembelajaran. Guru merasa kalau pembuatan media itu sangat susah. Pemanfaatan media menjadi terabaikan karena guru hanya menjelaskan materi lewat lisan saja tanpa memberikan contoh secara nyata. Padahal, segala sesuatu yang ada di sekitar kita bisa dimanfaatkan menjadi media yang menarik bila tepat dalam pengemasan dan proses pembelajarannya. Penggunaan media sangat penting dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Jika pembelajaran dengan menggunakan media diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi teks narasi, siswa tidak akan merasa jenuh dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil wawancara oleh dua guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu Ibu Yenny Salim, S.Pd dan Ibu Robiyanna, S.Pd menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah media cetak yang diterbitkan oleh Kemendikbud dan kadangkala menggunakan power point dan internet disertai dengan gambar. Media yang diterapkan oleh kedua guru tersebut belum menumbuhkan minat belajar siswa dalam materi pokok teks narasi yang memuat kearifan lokal di dalamnya.

Cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi teks narasi yang memuat kearifan lokal adalah menerapkan media

pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya adalah media visual berupa komik. Mengingat juga materi pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 menekankan pada materi berbasis teks, apabila teks yang panjang dan berbentuk lebih dari 3-5 susunan paragraf akan berdampak buruk kepada siswa yang malas dan tidak suka membaca jika teks terlalu banyak. Maka dari itu, penelitian ini peneliti memilih media komik sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan apresiasi siswa terhadap nilai-nilai budaya melalui teks narasi. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Diuraikan dengan gambar dan ilustrasi yang menarik dan cerita dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan di dalam komik.

Media komik memiliki kelebihan pada bidang visualnya yang menarik dan ditambah lagi dengan cerita yang terkandung di dalamnya. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat daya ingat. Media komik masih jarang digunakan dalam pembelajaran teks narasi berbasis kearifan lokal. Oleh karena itu, digunakan media komik yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman teks narasi pada siswa kelas VII SMP. Penggunaan media komik diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada materi teks narasi. Media komik juga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menceritakan atau menjelaskan runtutan sebuah kejadian atau peristiwa berdasarkan urutan waktu terjadi di dalam komik ke dalam bentuk tulisan sesuai dengan struktur dan kebahasaan pada materi

teks narasi. Siswa juga mampu merangkai sebuah kejadian atau peristiwa yang ada di dalam komik menjadi bentuk kalimat yang runtut sehingga menghasilkan teks narasi yang baik. Selain itu, media komik juga mengurangi rasa bosan sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran pada materi teks narasi dengan semangat dan aktif.

Pernyataan di atas diperjelas salah satu penelitian yang dilakukan oleh Thorndike mengenai kelebihan media komik (dalam Daryanto, 2016:146) diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur-unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya sehingga selesai. Hal ini juga menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Secara empiris siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dengan bentuk realistis maupun kartun.

Soejono Trimo yang dikutip oleh Sukma Putri & Yuniarti dalam Anip Dwi Saputro judul penelitian “Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran” menyatakan bahwa komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian sebagian masyarakat, baik ditinjau dari jenjang pendidikan, status sosial

ekonomi dan lain sebagainya. Sejalan dengan pendapat di atas, media pembelajaran komik ternyata juga memberikan hasil yang baik bagi peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa. Pernyataan diatas didukung dari penelitian yang dilakukan oleh Hutchinson yang dikutip oleh Desmasary dalam Ismi Fatimatus, dkk dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang” hasil penelitian yang menemukan kelebihan komik sebagai media pembelajaran adalah “sebesar 74% guru yang disurvei menganggap bahwa komik membantu memotivasi sedangkan 79% mengatakan komik meningkatkan partisipasi individu. Satu guru bahkan mengatakan bahwa komik membuat pembelajaran menjadi sangat mudah. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nuning Budiarti (2015) dengan judul “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Tema 7 Subtema 3 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Negeri Padokan 2 Bantul Yogyakarta”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat peningkatan nilai pretest terhadap posttest motivasi belajar bahasa Indonesia siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menggunakan media komik pembelajaran dalam tema 7 subtema 3, pembelajaran 1,2 dan 3.

Mengkaji penelitian yang terdahulu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif setelah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran. Maka dari itu, peneliti memilih media komik sebagai media pendukung pada pembelajaran teks narasi berbasis kearifan lokal karena peneliti mengharapkan

media komik tersebut dapat menjadi media stimulus untuk merangsang siswa dan menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dalam memahami kearifan lokal. Dengan demikian, peneliti memodifikasi media komik menjadi sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami teks narasi berbasis kearifan lokal juga dapat memenuhi kebutuhan guru sebagai media pendukung dalam pembelajaran di kelas serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Pengembangan Media Komik pada Teks Narasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Menelaah Nilai-Nilai Budaya Kelas VII SMP Negeri 3 Kotapinang”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan seperti tersaji di bawah ini.

1. Pemanfaatan teknologi belum digunakan secara maksimal oleh guru saat proses pembelajaran.
2. Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks sehingga membuat siswa kurang berminat membaca.
3. Pembelajaran teks narasi hanya menggunakan media cetak berupa buku teks sehingga kurang menarik bagi siswa.
4. Kearifan lokal tidak pernah dibahas di dalam teks narasi.
5. Penggunaan media berbentuk komik pada teks narasi belum pernah diterapkan oleh guru.



6. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran teks narasi

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah media komik digital.
2. Materi teks narasi dibatasi pada Kompetensi Dasar
  - 3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi yang dibaca maupun yang didengar
  - 3.4 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks narasi yang dibaca maupun yang didengar
3. Materi yang dibahas adalah teks narasi berbasis kearifan lokal.
4. Kearifan lokal yang diangkat adalah keberadaan kerajaan Kotapinang.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kotapinang?
2. Bagaimanakah kelayakan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kotapinang ditinjau dari kualitas isi dan tampilannya?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar teks narasi berbasis kearifan lokal siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kotapinang dengan menerapkan media pembelajaran berbentuk komik?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan prosedur pengembangan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kotapinang.
2. Menjelaskan kelayakan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal pada siswa kelas VII SMP 3 Kotapinang ditinjau dari kualitas isi dan tampilannya.
3. Menjelaskan peningkatan hasil belajar teks narasi berbasis kearifan lokal siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kotapinang dengan menerapkan media pembelajaran berbentuk komik.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis. Manfaat teoretis terhadap pengembangan pengetahuan akademik. Manfaat praktis merupakan manfaat secara langsung dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

#### **1.6.1 Secara Teoretis**

Secara teoretis, temuan penelitian ini dapat menambah informasi dan pengetahuan terkait media komik pembelajaran teks narasi berbasis kearifan lokal.

Temuan penelitian ini juga bermanfaat untuk dijadikan rujukan dalam penelitian lanjut.

#### 1.6.2 Secara Praktis

Secara praktis temuan penelitian ini memberikan sumbangan dan manfaat langsung bagi pihak sekolah, guru, siswa, bagi peneliti sendiri dan bagi penelitian lain. Manfaat penelitian secara praktis dalam penelitian ini dirincikan seperti dibawah ini:

##### 1. Manfaat bagi Pihak Sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia, maupun mata pelajaran lain.

##### 2. Manfaat bagi Guru

- a. Mempermudah guru dalam penyampaian materi teks narasi berbasis kearifan lokal.
- b. Membantu guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran teks narasi.
- c. Membantu guru memotivasi siswa agar lebih aktif saat proses belajar mengajar.

##### 3. Manfaat bagi Siswa

- a. Siswa mampu belajar secara mandiri dan terarah.
- b. Minat belajar siswa meningkat pada teks narasi.
- c. Mempermudah siswa mempelajari teks narasi.

d. Menarik minat siswa dalam pembelajaran teks narasi dengan menggunakan media komik.

4. Manfaat bagi Peneliti

a. Menambah kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif.

b. Memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk pembelajaran teks narasi.

5. Manfaat bagi Penelitian Lain

a. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

b. Sebagai ilmu pengetahuan di bidang pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia.