

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu- kewaktu selalu mengalami perubahan, sehingga pendidik perlu melakukan perubahan dalam proses belajar mengajar. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan dalam bidang- bidang ilmu alam dan teknik. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial perlu dihasilkan *Research and Development* (Sugiyono, 2017: 298). Salah satu produk yang dapat dijadikan sebagai produk dalam pendidikan yaitu komik digital. Komik digital bertujuan untuk digunakan sebagai bahan bacaan dan hiburan yang dapat digunakan untuk membantu siswa agar tertarik dalam membaca. Komik adalah suatu bentuk cerita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor, sedih, dan sebagainya. Komik menampilkan sebuah cerita yang fokus pada ilustrasi gambar yang tidak bergerak, sebaliknya nsakah dalam komik disajikan dengan sederhana, yaitu sebagai pelengkap

untuk menghidupkan jalannya cerita. Cerita yang dapat diangkat dalam komik bermacam-macam, salah satunya cerita yang dapat diambil dari sebuah cerita teks cerpen. Komik sangat bervariasi ada komik buku, komik yang dicetak di koran maupun majalah dan ada komik digital.

Pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang berbasis teks, teks yang dapat kita kembangkan yaitu teks cerpen. Menurut Sumardjo dan Saini di dalam buku mereka Apresiasi Kesastraan, menyatakan bahwa cerita pendek adalah cerita yang pendek. Tetapi dengan hanya melihat fisiknya yang pendek orang belum dapat menetapkan sebuah cerita yang pendek adalah sebuah cerpen (Antilan Purba, 2012:50).

Teks Cerpen dapat kita jadikan sebagai media belajar, dengan mengubahnya menjadi sebuah komik digital, dan menjadi bahan bacaan dengan bermacam-macam tema, sehingga memudahkan kita membaca dimanapun dan kapanpun, terutama bagi pelajar.

Komik merupakan bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa sehingga menjadi suatu alur cerita. Sedangkan komik digital menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang dibuat tidak menggunakan printer, tetapi menggunakan angka-angka untuk sistem perhitungan

tertentu. Biasanya dilakukan oleh mesin pintar komputer, gadget, smartphone, dan sejenisnya. Aneka aplikasi yang sudah canggih dalam pembuatan komik digital, seperti aplikasi comiker, pixton, comic creator, dan sebagainya.

Selain ramah lingkungan, komik digital ini juga hemat biaya, kita bisa menghemat biaya percetakan, seting naskah, membuat plat menjilid, biaya penggandaan buku dan sebagainya. Seperti yang kita ketahui, bahwa komik digital pastinya sangat mudah digandakan dan disebarluaskan dibandingkan komik dalam bentuk printed material, dan komik digital sangat mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya komik digital memudahkan guru dalam mencari bahan bacaan bagi siswa, sehingga tidak cenderung pada buku teks atau buku pembelajaran saja. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui jurnal-jurnal penelitian yang telah dibaca oleh peneliti.

Berdasarkan data hasil dari pembahasan pada penelitian yang dilakukan oleh Ida Rusmiyati, dkk di dalam jurnal yang berjudul *Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMP Negeri 2 Bawen Kabupaten Semarang* pada 2014, menunjukkan bahwa terdapat indikator tingkat minat baca siswa lebih aktif dengan menggunakan sistem aplikasi multimedia. Hal ini terbukti dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, yakni pembelajaran multimedia yang dilaksanakan oleh guru Bahasa Indonesia di SMP 2 Bawen tidak hanya memberikan dampak positif pada peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dan kemampuan teknologi peserta didik juga meningkat.

Selain itu, terdapat sebuah data yang menunjukkan adanya ketertarikan dan pemahaman siswa dalam membaca sebuah komik digital. Data tersebut dilihat berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan oleh Liana Puspita yang terdapat pada jurnal yang berjudul *Pembuatan Motion Comik tentang Legenda Gunung Kelud di Jawa Timur*, pada 2013. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, diketahui anak-anak dapat mengerti alur cerita motion komik yang telah dibuatnya. Hal ini dapat dilihat dari jawaban mereka atas pertanyaan yang diajukan, yakni dari lima anak yang diwawancarai, terdapat tiga pertanyaan. Pertanyaan pertama dijawab benar oleh tiga anak dan salah oleh dua anak, pertanyaan kedua dan ketiga dijawab benar oleh tiga anak. Jadi dapat disimpulkan, bahwa dengan media komik digital anak lebih berminat dalam membaca, dan lebih merasa tertarik.

Pengembangan media komik digital juga dilakukan oleh Mutiatul Mawadah di Skripsinya 2016 yang berjudul *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makan di dalam Keluarga*. Data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa, dari 75 responden yang mengunjungi blognya secara online yaitu, dari segi aspek komik digital memberi kemudahan dan pemahaman, hasil dari aspek ini yaitu komik digital memberi kemudahan dan pemahaman bagi pembacanya, terbukti dari hasil tabel yang diurai oleh peneliti yakni sebanyak 65 responden sebesar 87% dan kategori tidak sebanyak 10 responden sebesar 13%. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital mampu memberi kemudahan dan pemahaman bagi pembacanya. Sedangkan berdasarkan dari aspek kebermanfaatan komik digital bagi

orang tua menunjukkan hasil yaitu, kebermanfaatan komik digital bagi orang tua mayoritas responden menjawab sebanyak 71 responden sebesar 95% dan menjawab dengan tidak sebanyak 4 responden sebesar 5%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut penilaian komik digital tentang etiket makan didalam keluarga bermanfaat bagi orang tua.

Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164), yang berjudul *Metode Penelitian Pendidikan*, 2008 menyatakan “Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik”. Bidang industri antara 45% biaya digunakan untuk mengadakan penelitian dan pengembangan. Oleh karena itu kemajuan-kemajuan dibidang industri elektronik, komunikasi, transtportasi dan lain sebagainya, berkembang sangat cepat. Penelitian-penelitian dibidang pendidikan, umumnya tidak diarahkan pada pengembangan suatu produk, tetapi ditujukan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental. Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode yang digunakan yakni metode: deskriptif, evaluatif, dan eksperimen. Metode penelitian deskriptif, digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Metode evaluatif, digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk, dan yang ketiga yakni metode penelitian eksperimen, digunakan untuk menguji kemampuan dari produk yang dihasilkan.

Berdasarkan uraian di atas, dan berdasarkan empat hasil penelitian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan teks cerpen yang dijadikan dalam bentuk komik digital sebagai media bahan bacaan bagi siswa-siswi pada kelas XI SMK Jambi Medan, dan membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca dan memahami komik digital, dan juga memudahkan guru dalam memberi bahan bacaan bagi siswa. Adapun judul yang dipilih sesuai dengan materi tersebut yaitu *“Pengembangan Teks Cerpen Berdasarkan Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Keluarga Untuk Siswa Kelas XI SMK Jambi Medan.*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka identifikasi masalah pada penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat baca siswa;
2. Terbatasnya cerita komik di dalam buku teks tematik terpadu yang biasa digunakan oleh siswa.
3. Komik cenderung bertemakan kisah-kisah romantis, dan permusuhan.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi penelitian ini pada masalah 1, dan 3. Masalah tersebut yaitu kurangnya minat siswa terhadap bahan bacaan, sehingga menurunnya pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu keterbatasannya media dalam

pembelajaran yang digunakan oleh guru. Banyaknya komik yang bertemakan kisah-kisah romantis, permusuhan, detektif. Terkait hal tersebut, peneliti memiliki peran aktif untuk membuat sebuah produk yang dapat dijadikan sebagai bahan bacaan untuk siswa, pada sebuah teks cerpen yang diubah dalam bentuk komik digital untuk siswa kelas XI SMK Jambi Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka penelitian ini akan dirumuskan permasalahannya. Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI SMK Jambi Medan?
2. Bagaimana kelayakan komik digital sebagai media bahan bacaan yang diuji oleh ahli materi dan desain?
3. Bagaimana pemahaman siswa kelas XI SMK Jambi Medan pada komik digital sebagai bahan bacaan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini akan ditetapkan tujuan penelitiannya. Adapun tujuan penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran;
2. Untuk mengetahui kelayakan komik digital sebagai produk dalam mengembangkan bahan bacaan;
3. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap bahan bacaan yang berbentuk komik digital bertemakan keluarga.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan bahan pertimbangan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam lagi bagi mahasiswa yang berminat ingin meneliti masalah yang sama di tempat yang berbeda.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis komik digital. Selain itu siswa juga dapat membaca komik tanpa membeli buku.

b. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai belajar mengajar, dan tidak terfokus pada buku saja.

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini sebagai bahan latihan peneliti untuk membuat sebuah produk dan mengembangkannya kepada siswa. Peneliti merupakan calon guru sehingga produk ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY