

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah bagian faktor yang berguna maupun berpengaruh pada proses belajar dan mengajar, namun sering kali ditemukan bahwa media pembelajaran masih belum optimal. Seperti pernyataan Munir (2012: 134) bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang penting yaitu proses belajar akan lebih menarik, lebih dapat dipahami, tidak memakan waktu dalam mengajar, kualitas maupun sikap siswa menjadi meningkat serta proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja tidak harus di ruang kelas tetapi bisa lewat virtual.

Saat ini pembelajaran dilakukan menggunakan sistem daring sehingga kurang berjalan efektif seperti biasanya yang dilakukan dengan sistem tatap muka. Sehingga dalam pembelajaran siswa lebih banyak menggunakan media elektronik daripada menggunakan media cetak seperti buku. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Chalim dan Anwas (2018) mengemukakan hal nya dalam mencari referensi materi pada pembelajaran yang digunakan bahwa siswa SMP dan SMA di Jakarta untuk menyelesaikan tugas sekolah sebanyak 93,5% menggunakan internet, sementara itu yang memakai buku dalam pembelajaran jumlahnya sangat minim dengan persentase 72,2%. Oleh karena itu diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang efisien berdasarkan minat maupun motivasi peserta didik supaya nantinya pembelajaran yang dilakukan terlaksana dengan baik.

Media pembelajaran yang cukup menarik serta inovatif dan sesuai dengan pembelajaran siswa saat ini untuk pembelajaran bahasa Indonesia adalah berupa

komik digital. Komik digital merupakan media yang dapat diterapkan untuk bahan materi yang mampu menjadikan siswa terdorong untuk membaca. Sejalan dengan penelitian Ahmad (2009) bahwa terdapat empat kelebihan dalam menggunakan komik digital yaitu *Pertama*, komik digital berfungsi sebagai sarana dalam interaksi tertulis dan visual dalam menempatkan subjek cerita, sehingga menumbuhkan hubungan sosial antar peserta didik dengan pemeran yang tertera pada cerita komik. *Kedua*, komik digital akan digunakan untuk berbagai jenis mata pelajaran. *Ketiga*, dengan adanya komik digital tersebut dapat menarik minat pembaca dari semua umur. *Keempat*, komik digital memiliki tampilan yang menarik dengan desain gambar yang berwarna dan memiliki ciri khas pada tulisan yang sederhana berbeda dengan buku. Komik digital banyak disenangi orang termasuk siswa. Dengan desain yang menarik media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam pembuatan komik digital ini telah banyak aplikasi pendukung yaitu *pixton*, *comic creator*, *adobe photoshop*, *comicker*, dan sebagainya.

Materi pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013 tingkat SMA banyak menggunakan teks, yaitu teks anekdot, laporan hasil observasi, teks ekposisi, teks prosedur kompleks, teks negosiasi, cerita pendek, teks ulasan, pantun, dan cerita ulang. Landasan operasional yang digunakan dalam pengembangan media komik digital ini adalah Materi Teks Negosiasi kelas X pada kompetensi dasar 3.11 yang ada pada kurikulum 2013 revisi 2016, yaitu menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. Negosiasi merupakan suatu kegiatan interaksi

sosial sampai terwujud kesepakatan bersama antara pihak yang memiliki kepentingan yang berbeda (Kemendikbud, 2013:134).

Sebelumnya peneliti sudah melakukan wawancara tidak terstruktur terhadap sekolah yang menjadi tempat penelitian SMA Swasta Eria Medan. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang akan dilaksanakan penelitian ditemukan kendala pada proses pembelajaran yang terjadi, adalah (1) Penggunaan media pembelajaran komik digital pada teks negosiasi belum pernah digunakan sebelumnya. (2) Kondisi pembelajaran jarak jauh di masa pandemi sehingga proses pembelajaran kurang efektif. (3) Kurangnya minat belajar serta minat membaca siswa dalam menganalisis teks. Ibu Rizki Amalia Lubis, M.Pd., menjelaskan bahwa pembelajaran daring saat ini penyampaian materi dan tugas hanya dilakukan melalui *Whatsapp Group*, *Google Classroom*, dan penambahan materi melalui video Youtube. Selain itu juga terkadang menggunakan aplikasi ZOOM namun jarang digunakan mengingat keterbatasan fasilitas berupa internet dan gawai yang tidak mendukung. Hal ini yang menjadikan sistem proses pembelajaran saat ini kurang efektif dan siswa hanya berpatokan pada media yang hanya itu-itu saja sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan tidak terlaksana baik.

Oleh sebab itu penulis berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang nantinya dapat menumbuhkan minat membaca sehingga dapat melatih kemampuan siswa dalam memahami materi menganalisis isi maupun struktur teks negosiasi dan dapat menjadikan siswa mampu dalam berinteraksi oleh sesama. Komik digital teks negosiasi ini akan didesain dengan bentuk percakapan bergambar. Dengan adanya landasan operasional materi yang

dipilih untuk pembuatan komik digital teks negosiasi maka pengembangan media komik ini tidak akan berbeda dari kurikulum yang ada di sekolah.

Pembelajaran daring saat ini media pembelajaran komik digital teks negosiasi disetarakan pada konsep sistem pembelajaran yang baik dan layak. Karena dengan media pembelajaran komik digital dapat disebarluaskan, dibandingkan komik yang berbentuk buku pada biasanya komik digital ini dengan mudah diakses melalui *link* yang kemudian peserta didik dapat mengakses komik tersebut, selain itu komik digital juga dapat digunakan menggunakan gawai ataupun laptop sebagai bahan bacaan materi menganalisis teks negosiasi siswa kelas X. Sehingga dengan adanya komik digital memudahkan guru untuk menjadikan komik digital sebagai media bahan bacaan dalam pembelajaran yang tidak hanya berpatokan pada buku teks saja.

Berdasarkan penelitian pengembangan komik digital yang dilakukan Nurdianto (2020) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Platform Google Classroom pada Materi Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi* bahwa terdapat hasil data. *Pertama*, berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan bahwa pengembangan media komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* telah sesuai kebutuhan guru dan peserta didik pada aspek pembelajaran maupun aspek media. *Kedua*, berdasarkan hasil validasi ahli menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital biografi B.J. Habibie berbasis platform *google classroom* yang dikembangkan telah sesuai berdasarkan spesifikasi produk yang terdiri dari wujud, isi, sistematika, bahasa, dan grafika. *Ketiga*, hasil uji coba produk oleh ahli (materi dan media), guru, serta siswa secara berurutan menunjukkan persentase tingkat kevalidan atau kelayakan

produk dengan persentase 81,25%, 85,52%, 83,75%, dan 82,88%. *Keempat*, uji efektivitas penggunaan produk memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan yang relevan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen berdasarkan uji statistik Mann Whitney dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sholeh Hidayat dan Luluk Asmawati (2019) dengan judul *Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKN di SMA*. Pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan guru PPKN di sekolah tersebut menyatakan dalam pengembangan media berbentuk komik telah baik dan layak dipergunakan untuk siswa. Kemudian hasil penilaian dari tanggapan siswa kelas X sebanyak 40 orang dengan presentase 78,4% yaitu kategori layak untuk pembelajaran PPKN.

Penelitian yang dilakukan Sandi, dkk (2020) dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Komik Digital dalam Pembelajaran Menulis Teks Pusi terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Subang*. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa, dalam penelitian ini terdapat 2 uji tes yaitu hasil prates dan pascates, menunjukkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh prates kelas eksperimen sebesar (57) dan hasil skor pascates sebesar (74) kemudian skor rata-rata prates kelas kontrol sebesar (56) dan pascates sebesar (61). Data sampel menyatakan berdistribusi normal dengan tingkat kelayakan 95%. Skor uji realibilitas antar penimbang di kelas eksperimen dan kelas kontrol berkorelasi sangat tinggi. Karena model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik digital lebih efektif digunakan dan dapat diterapkan dengan baik pada materi pembelajaran menulis pusi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media komik digital pada materi menganalisis teks negosiasi, maka penulis mengangkat judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021”*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran komik digital pada teks negosiasi belum pernah digunakan sebelumnya.
2. Kondisi pembelajaran jarak jauh di masa pandemi sehingga proses pembelajaran kurang efektif.
3. Kurangnya minat belajar serta minat membaca siswa dalam menganalisis teks.

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini permasalahan yang ada perlu dibatasi agar penelitian yang dikaji lebih fokus dan terarah. Adapun batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah pada pembuatan media pembelajaran komik digital serta uji kelayakan komik digital tersebut pada materi menganalisis teks negosiasi pada kompetensi dasar 3.11 yang ada pada kurikulum 2013 revisi 2016, yaitu menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah di uraikan, dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik digital pada materi menganalisis teks negosiasi siswa kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital pada materi menganalisis teks negosiasi siswa kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital pada materi menganalisis teks negosiasi siswa kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital pada materi menganalisis teks negosiasi siswa kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini terbagi atas manfaat teoretis dan manfaat praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini sebagai suatu patokan maupun kriteria untuk pengembangan media pembelajaran seperti pada materi menganalisis teks negosiasi. Selain itu penelitian ini juga berguna sebagai pengetahuan tambahan pada ranah pembelajaran terkhusus pelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil pengembangan media pembelajaran komik digital ini diharapkan mampu memperoleh pembelajaran yang bermakna dan membantu peserta didik mengatasi permasalahan serta hambatan saat menganalisis teks negosiasi.

b. Bagi guru

Guru diharapkan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital agar proses pembelajaran guru dalam memberikan materi menganalisis teks negosiasi semakin lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini dijadikan referensi dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Dengan adanya media pembelajaran komik digital dalam materi menganalisis teks negosiasi diharapkan dapat menjadikan sekolah lebih meningkatkan mutu dalam pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini untuk peneliti merupakan bentuk dalam hal menambah wawasan terhadap alternatif media komik digital pada materi teks negosiasi dan penelitian ini dilakukan berdasarkan motivasi peneliti untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media digital seperti komik digital tersebut.



THE
Character Building
UNIVERSITY