

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah wadah utama untuk membentuk perilaku dan karakter manusia yang baik dalam suatu bangsa sesuai dengan standart keilmuwan. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, terutama yang berkaitan dengan semua aspek kehidupan, baik itu sosial, budaya, ekonomi, politik dan sebagainya. Pendidikan merupakan proses pembinaan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan, seni, dan moral (karakter) untuk meningkatkan daya saing manusia sebagai individu, yang kemudian mampu memberikan kontribusi bagi pemberdayaan masyarakat lokal, masyarakat bangsanya, dan akhirnya kepada masyarakat global. Oleh karena itu, semakin baik kualitas pendidikan maka akan semakin berkualitas bangsa tersebut.

Menurut Andayani et al., (2021), Pendidikan merupakan salah satu faktor penting kewibawaan sebuah negara. Dengan pendidikan yang baik pastinya akan melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan kompeten dalam bidangnya. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan, sikap pendidik sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan jiwa peserta didik, terutama terhadap keberhasilan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran ketika proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara professional (Warif, 2019). Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan pula tenaga pendidik yang kompeten dalam proses belajar mengajar agar mampu memberikan dampak besar yang bersifat positif untuk siswanya, terutama pembentukan karakter

yang melibatkan semua komponen pendidikan diantaranya isi kurikulum, proses pembelajaran, penilaian hasil belajar, pengelolaan sekolah, pelaksanaan kegiatan sekolah, pemberdayaan sarana dan prasarana, etos kerja di lingkungan sekolah, serta diperlukan juga peran orang tua. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Suhartono & Gumono (2016), yang mengatakan bahwa seorang guru harus memiliki kinerja yang baik terutama pada saat proses belajar berlangsung, guru diharapkan memiliki ilmu yang cukup sesuai bidangnya.

Perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat menjadi salah satu potensi besar yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang dapat memenuhi kebutuhan dan gaya belajar peserta didik (Yuliana et al., 2021). Teknologi dalam pendidikan merupakan wadah yang membantu dalam proses pembelajaran supaya lebih efektif (Purnomo & Adiansyah, 2021). Adanya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, menuntut guru untuk memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Salah satu pembaharuan yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan materi ajar digital yang dapat diakses melalui internet dan aplikasi pendukung lainnya. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan materi ajar digital adalah *comic life*. *Comic life* adalah aplikasi ringan dan menarik yang bisa dipakai untuk membuat komik sendiri yaitu untuk membuat cerita dengan memakai foto atau gambar sendiri. *Comic life* merupakan salah satu aplikasi pembuat komik bagi pemula yang bisa dijadikan sebagai media pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada pembelajaran bahasa

Indonesia. Desi Anggraini & Ria Ariesta (2022) juga menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran jika bahanajar atau materiajar dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan dengan baik akan menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses kegiatan penyajian informasi dengan sarana komunikasi yang membantu peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secaralisan dan tertulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup 4 keterampilan berbahasa yang diklasifikasikan menjadi 2 Keterampilan bahasa yaitu keterampilan bahasa reseptif yang mencakup keterampilan menyimak dan membaca, dan keterampilan bahasa produktif yang mencakup keterampilan berbicara dan menulis.

Bahasa Indonesia merupakan bagian pembelajaran dari Kurikulum 2013 yang menekankan pentingnya keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Seiring perkembangan kurikulum saat ini, pembelajaran bahasa Indonesia sudah berbasis teks, khususnya di jenjang SMA kelas X. Sehingga pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Kemampuanberbahasa dituntut mampu menjadi pembelajaran berkelanjutan karena bahasa Indonesia menjadi tumpuan matapelajaran lainnya. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia diawali dengan meningkatkan pengetahuan tentang jenis, kaidah, dandilanjutkan dengan keterampilan membuat dan menghasilkan suatu teks tulis dan lisan.Salah satu teks yang dipelajari pada kelas X adalah teks negosiasi dengan KD 3.11 Menganalisis isi, struktur dan kebahasaan teks negosiasi, dan 4.11

Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur dan kebahasaan teks negosiasi, yang akan dikembangkan menjadi materi ajar yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi.

Teks negosiasi merupakan teks yang berisi proses tawar-menawar yang dilakukan antara penjual dan pembeli untuk mendapatkan suatu keputusan bersama. Ahmad (2018: 15) mengatakan bahwa teks negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Selain itu, Kosasih (2013: 219), juga menguatkan bahwa negosiasi merupakan proses penetapan keputusan secara bersama antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda untuk mencapai kepuasan pihak-pihak yang berkepentingan,

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan pada saat pengenalan lapangan persekolahan 2 di SMAN 8 Medan khususnya di kelas X, penulis menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. *Pertama*, peneliti menemukan permasalahan bahwa siswa tidak menggunakan *handphone* dengan baik, contoh beberapa siswa menggunakan *handphone* di kelas untuk bermain *game online* seperti *Mobile Legend* dan bermain judi *online* pada saat pembelajaran berlangsung. *Kedua*, kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan sekolah untuk mendukung proses pembelajaran, seperti pembelajaran yang tidak menggunakan *infocus* untuk mendukung proses pembelajaran. *Ketiga*, guru hanya menggunakan satu sumber bahan ajar yaitu buku cetak Bahasa Indonesia. *Keempat*, berdasarkan hasil wawancara guru bahasa Indonesia pengembangan materi ajar berbentuk *e-comic* sama sekali belum pernah dilakukan di SMAN 8 Medan.

Permasalahan di atas dibuktikan dengan nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum saat pembelajaran materi teks negosiasi. Nilai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah sebesar 75, namun nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa yaitu 65. Hasil pembuktian tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi masih terbilang rendah, hal itu didukung oleh penelitian Masfufah (2022) dengan judul penelitian Pengembangan Materi Teks Negosiasi Berbasis Media Video *Alight Motion* Di Kelas X SMA yang menyatakan bahwa pada pembelajaran teks negosiasi masih dikatakan rendah sebab melalui hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti di SMA tersebut ditemukan guru yang kurang menggunakan variasi media pembelajaran dan hanya memanfaatkan bukusiswa dan buku pegangan yang diterbitkan dari Kemendikbud, buku pengayaan, dan bahkan sering mengambil materi dari *blogspot*, sebab penjabaran materi teks negosiasi yang kurang mendalam. Sehingga mengakibatkan siswa merasajenuh dan susah untuk memahami apa yang menjadi topik pembelajaran di kelas, terutama pembelajaran teks negosiasi pada materi struktur, tuturan dan cara mengidentifikasinya, pengertian kalimat persuasif, cara menentukan kalimatpersuasif hingga cara menuliskan teks negosiasi sesuai dengan strukturnya.

Oleh karena itu, berdasarkan masalah yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan materi ajar untuk mendukung peralihan K13 menuju merdeka belajar yang diharapkan mampu memberikan perubahan semangat belajar siswa melalui penyediaan bahan ajar yang

menarik berbentuke-*comic* yang menyajikan materi ajar dalam bentuk cerita disertai gambar.

Pengembangan bahan atau materi ajar berbentuke-*comic* ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, yaitu Andayani dkk. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII Berbasis Aplikasi Comic Life di SMPN 33 Makassar”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa hasil akhir pengembangan e-comik pembelajaran Matematika ini layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Matematika setelah dilakukannya validasi yang dilakukan oleh ahlimateri dan ahlimedia.

Pengembangan bahan ajar berbasis *e-comic* juga dilakukan oleh Purnomo dan Adiasnyah (2021), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Comic Life Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kota Jambi”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran E-komik berbasis comic life telah memenuhi syarat dan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hal itu dilihat dari hasil validasi ahli materi dengan presentase 83,3% dikategorikan sangat baik dan validasi ahli media dengan presentase 86,6% dikategorikan sangat baik. Dari angket respon siswa kelompok kecil mendapatkan presentase 84,5% dikatagorikan sangat baik dan angket respon siswa kelompok besar dengan presentase 90,4% dikatagorikan sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media e-komik berbasis comic life layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis komik juga dilakukan oleh Thoyyibatul Al-Adiyah, dkk. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik *“The Light Of Life”*”. Hasil dari penelitian ini juga menyatakan bahwa bahan ajar berbasis komik mampu mempermudah siswa untuk memahami materi ajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata kelayakan bahan ajar dari hasil uji validitas sebesar 76,65% dinyatakan sangat layak digunakan tanpa revisi (valid) dan uji reliabilitas sebesar 91,15% dinyatakan baik, sedangkan rata-rata kelayakan materi dari hasil uji validitas sebesar 77,45% dinyatakan sangat layak digunakan tanpa revisi (valid) dan uji reliabilitas sebesar 91,35% dinyatakan baik.

Berdasarkan permasalahan yang ada serta penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, maka ditekankan kembali bahwa penulis tertarik untuk melakukan pengembangan materi ajar digital berbentuk *e-comic* pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks negosiasi. Serta peneliti juga ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Materi Ajar Teks Negosiasi Berbentuk *E-Comic* Berbantuan Aplikasi *Comic Life* Kelas X**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diuraikan beberapa identifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Siswa tidak menggunakan *handphone* dengan baik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan sekolah untuk mendukung proses pembelajaran, seperti pembelajaran yang tidak menggunakan infocus untuk mendukung proses pembelajaran.
3. Guru hanya menggunakan satu sumber bahan ajar yaitu buku cetak bahasa Indonesia.
4. Nilai siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum saat pembelajaran materi teks negosiasi.
5. Pengembangan materi ajar berbentuk *e-comic* sama sekali belum pernah dilakukan di SMAN 8 Medan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah terkait materi ajar. Dimana telah ditemukan masalah mengenai materi ajar yang kurang inovatif dan hanya disajikan dalam satu bahan ajar saja yaitu buku cetak bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan Pengembangan Materi Ajar Teks Negosiasi Berbentuk *E-Comic* Berbantuan Aplikasi *Comic Life* Kelas X.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat di pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks negosiasi berbentuk *e-comic* berbantuan aplikasi *comic life*?
2. Bagaimanakah kelayakan materi ajar teks negosiasi berbentuk *e-comic* berbantuan aplikasi *comic life*?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar teks negosiasi berbentuk *e-comic* berbantuan aplikasi *comic life*
2. Untuk mengetahui kelayakan materi ajar teks negosiasi berbentuk *e-comic* berbantuan aplikasi *comic life*

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi penginovasian bagi pengembangan materi ajar serta dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan materi ajar dalam peningkatan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa di semua mata pelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Pengembangan materi ajar teks negosiasi berbentuk *E-Comic* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa agar lebih mudah memahami materi dan memperoleh pengalaman belajar berbasis digital yang belum pernah di dapatkan sebelumnya.

b. Bagi guru

Pengembangan materi ajar teks negosiasi berbentuk *E-Comic* ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi. Menambah wawasan, kreativitas dan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi melalui aplikasi *comic life* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan bahan ajar yang inovatif.