

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia, seiring perkembangan zaman, penggunaan teknologi semakin mengalami perkembangan dan canggih (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Melihat perkembangan teknologi yang semakin canggih dan cepat serta mudah dijangkau semua orang termasuk di kalangan pelajar, memberikan dampak terhadap perilaku di lingkungan sekolah. Perkembangan teknologi digunakan oleh berbagai kalangan khususnya remaja seperti mengakses informasi dan komunikasi dengan *smartphone* baik sekedar berkomunikasi atau mengerjakan tugas sekolah, bermain *game* dan kegiatan lain (Dasriana dkk., 2020; Wahid dkk, 2021).

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa masyarakat masuk ke dalam era digital, yang penuh dengan peluang dan tantangan baru. Era ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Di era digital ini guru sebagai fasilitator pendidikan di sekolah diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan karena sebagian besar sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas dan perangkat yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Puspitarini dkk., 2018).

Senada dengan hal tersebut berbagai hal dapat dikemas dengan metode yang berbeda dari yang konvensional menjadi digital. Seperti pada cerita fantasi dapat menggunakan media digital dalam setiap ceritanya. Menurut Irawati, dkk (2019, hlm. 96) teks cerita fantasi merupakan bagian dari sebuah teks narasi yang menceritakan peristiwa atau kejadian fiktif. Teks cerita fantasi memiliki karakteristik yang unik yaitu sebuah cerita yang mengisahkan rekaan belaka, baik tokoh-tokohnya, peristiwa, maupun setting ceritanya. Teks cerita fantasi disajikan berdasarkan imajinasi, sehingga banyak orang yang tertarik dengan ceritanya. Kosasih & Kurniawan (2018, hlm. 241) menyatakan bahwa cerita fantasi merupakan cerita yang tidak mungkin terjadi secara nyata atau bersifat khayalan, artinya peristiwa yang terjadi di luar nalar manusia. Pendapat di atas sejalan dengan pernyataan Zahrina & Qomariyah (2018, hlm. 65) menyatakan bahwa cerita fantasi adalah yang terbentuk dari khayalan penulis untuk dapat merangsang daya imajinasi dan minat pembaca.

Tantangan belajar mengajar ditentukan oleh pilihan materi ajar. Majid (2008:173) menjelaskan bahwa materi ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Materi ajar merupakan seperangkat materi/substansi pelajaran yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan materi ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis, sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Materi ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan

guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Menumbuhkan ketertarikan atau minat peserta didik untuk belajar pada semua muatan pelajaran merupakan tugas yang harus dituntaskan oleh seorang guru. Seorang guru harus memiliki inovasi dalam membuat materi ajar agar tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut depdiknas (2008) menjelaskan bahwa dalam mengembangkan materi ajar terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan adalah prinsip relevansi, prinsip konsistensi, dan prinsip kecukupan. Berdasarkan beberapa prinsip tersebut, materi ajar yang digunakan oleh sekolah tidak sepenuhnya memenuhi prinsip-prinsip pengembangan materi ajar.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada 6 februari 2024 di SMP Negeri 2 Deli Tua peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media yang bervariasi saat proses pembelajaran, media yang digunakan hanya berfokus kepada *power point* dan buku paket saja yang menyebabkan peserta didik kurang semangat dan kurang berminat dalam proses pembelajaran, kecanggihan teknologi belum dioptimalkan dalam penggunaan mengajar, dan para siswa lebih menyukai belajar melalui *handphone*.

Materi ajar berbasis komik digital belum pernah digunakan, minimnya ketersediaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya antusias serta minat peserta didik untuk semangat belajar. Tentu dalam hal ini peneliti berharap adanya suatu peningkatan dalam diri peserta didik pada saat proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan cara memberikan inovasi baru dari segi penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien dengan memperhatikan

karakteristik peserta didik yang lebih dominan menyukai media pembelajaran berbentuk gambar dan animasi untuk merangsang kemauan dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga melalui penggunaan media yang inovatif pada kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan dorongan yang tinggi bagi peserta didik untuk ingin belajar lebih aktif dan mandiri, baik dari segi berargumen atau menyampaikan pendapat dan mempertanyakan hal yang kurang dimengerti kepada guru.

Menurut fakta yang telah dijabarkan tentu dalam meningkatkan sistem penyelenggaraan di sekolah, guru sebagai fasilitator harus memiliki banyak kecakapan dalam memilih media, guru juga dituntut untuk berpotensi dan profesional serta mampu membuat dan memanfaatkan media secara baik agar menarik perhatian dan minat belajar peserta didik karena dengan cara belajar yang baik tentu dapat mengatasi kesulitan belajar dan mampu meningkatkan kualitas mutu pembelajaran.

Dalam mendukung hal ini peneliti akan membuat materi ajar dengan menggunakan multimedia berupa animasi dan gambar/visualisasi yang menarik yaitu media komik digital berisikan tentang materi ajar cerita fantasi yang dikemas dalam setiap lembar komik digitalnya dibalut dengan ciri khas dari suku Jawa yaitu sebuah gambar wayang kulit. Peneliti memutuskan komik digital menjadi media pembelajaran yang akan digunakan oleh siswa karena pada era milenial saat ini para siswa sudah kurang tertarik membaca melalui buku fisik. Para siswa lebih menyenangi dan antusias ketika membaca melalui gawai karena lebih menarik.

Sejalan dengan Antuk Putri (2020) bahwasannya perkembangan zaman yang semakin modern membuat tergeserkannya peran perpustakaan dengan teknologi

seperti internet, *gadget*, dan *tablet*. Bahkan untuk membaca, menyelesaikan satu buah judul buku pun dirasa sangat berat dan memerlukan waktu yang cukup lama. Tetapi ketika membaca beberapa halaman bacaan yang tersedia di *handphone* tidak akan membuat bosan dan pasti akan segera mungkin diselesaikan tanpa menunda waktu lagi. Senada dengan Pramudya dan Sujarwo (2022) komik digital media kekinian yang dapat diterapkan dalam jalannya kegiatan pembelajaran. Media komik digital mampu bersaing dengan media konvensional yang telah ada sebelumnya seperti media buku ataupun *power point*. Media komik digital memiliki kelebihan dibandingkan dengan media konvensional pada umumnya yang hanya berbentuk tulisan atau gambar statis saja. Sedangkan komik digital desainnya berupa kumpulan gambar berseri atau bersambung yang dilengkapi dengan kata-kata untuk memperkuat konteks cerita didalamnya.

Dan peneliti memilih ciri khas suku Jawa karena mayoritas siswa di SMP Negeri 2 Deli Tua adalah bersuku Jawa. Peneliti memiliki harapan dengan adanya komik digital yang dibalut dengan ciri khas suku Jawa agar para siswa tidak melupakan ciri khas dari suku mereka tersebut dan menjadi semakin cinta dengan suku Jawa.

Berdasarkan Penelitian Sevty Nuranisa (2022) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021*”. Permasalahan pada penelitian tersebut ditemukan bahwasannya kondisi pembelajaran jarak jauh di masa pandemi sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan kurangnya minat belajar siswa dalam menganalisis teks. Jenis

penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan berupa media komik digital yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun komputer dengan secara online. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh penilaian oleh para ahli diantaranya. (1) Ahli Materi mendapat persentase 91% bahwa artinya sangat layak; (2) Ahli Media mendapat persentase 88% dengan kategori sangat layak; (3) dan Validasi Guru mata Pelajaran dengan persentase 96%. Jika ketiga persentase di penilaian “Sangat Layak” kemudian pada uji lapangan oleh 25 peserta didik mendapat nilai dari setiap aspek yaitu sebesar 94% yang masuk kedalam kategori “sangat layak”. Dari semua hasil penelitian yang didapat media pembelajaran pada materi menganalisis teks negosiasi termasuk kategori media yang layak untuk digunakan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan maka peneliti tertarik untuk menggunakan komik digital sebagai bantuan materi ajar cerita fantasi pada kelas VII SMP Negeri 2 Deli Tua. Dengan jenis penelitian pengembangan (*development research*) yang berjudul “*Pengembangan Materi Ajar Cerita Fantasi Berbantuan Komik Digital pada Siswa Kelas VII*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Kurangnya minat belajar serta minat membaca siswa dalam materi teks cerita fantasi.
2. Kemajuan teknologi yang pesat dalam pendidikan belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru terutama dalam pemanfaatan proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku paket dan *powerpoint* sehingga pembelajaran kurang menarik dan inovatif.
4. Cerita fantasi yang terdapat pada buku yang digunakan siswa masih cerita lama dan kurang bervariasi.
5. Para siswa di era digital saat ini lebih dominan menyukai membaca menggunakan gawai daripada buku fisik.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini permasalahan perlu dibatasi agar penelitian yang dikaji lebih fokus dan terarah. Adapun batas permasalahan dalam penelitian ini adalah materi yang digunakan dalam pengembangan komik digital yaitu materi teks cerita fantasi.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana analisis kebutuhan yang dilakukan pada subjek penelitian?
2. Bagaimana proses ataupun tahapan yang dilakukan dalam mendesain konsep produk materi cerita fantasi berbantuan komik digital pada siswa kelas VII SMP?

3. Bagaimana kelayakan produk materi ajar cerita fantasi berbantuan komik digital pada siswa kelas VII SMP yang telah dirancang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan yang dilakukan pada subjek penelitian.
2. Untuk mengetahui proses ataupun tahapan yang dilakukan dalam mendesain konsep produk materi ajar cerita fantasi berbantuan komik digital pada siswa kelas VII.
3. Untuk mengetahui kelayakan produk materi ajar cerita fantasi berbantuan komik digital pada siswa kelas VII.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

- 1) Hasil penelitian ini secara teoretis dapat dijadikan kajian studi yang akan menambah wawasan pembaca tentang pengembangan materi ajar cerita fantasi berbantuan komik digital.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru mengenai materi ajar cerita fantasi berbantuan komik digital sehingga dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang baru, sehingga diharapkan adanya peningkatan minat siswa dalam belajar cerita fantasi.
- 2) Bagi guru hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi guru bahasa Indonesia dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran materi cerita fantasi untuk meningkatkan potensi belajar siswa dengan menggunakan komik digital.
- 3) Bagi penulis penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang sangat berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik. Penelitian ini juga melatih peneliti untuk menemukan serta menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam bentuk pengembangan materi ajar berbantuan komik digital.