

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran merupakan bagian yang terpenting dari sebuah kegiatan pendidikan sebab proses pembelajaran adalah upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 diarahkan pada pembelajaran berbasis teks. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa, baik verbal maupun nonverbal, yang mengungkapkan makna secara kontekstual. Pembelajaran berbasis teks dimaksudkan supaya peserta didik memiliki keterampilan-keterampilan praktis berbahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks menuntut kreativitas seorang guru. Guru diharapkan mampu mengondisikan pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, peserta didik dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Namun, kegiatan belajar yang dilakukan siswa tidaklah selalu lancar seperti apa yang diharapkan.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara langsung. Pranoto (2004: 9) menyebutkan bahwa menulis berarti menuangkan buah pikiran kedalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan. Dengan kata lain, menulis adalah suatu kegiatan yang aktif dan produktif serta memerlukan cara berpikir

yang teratur yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Menulis juga dapat diartikan sebagai ungkapan atau ekspresi perasaan yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Melalui proses menulis kita dapat berkomunikasi secara tidak langsung.

Pengajaran keterampilan menulis narasi diberikan kepada siswa di sekolah dengan tujuan agar siswa tidak hanya menguasai teori tentang menulis narasi tetapi juga praktik menulis narasi. Keterampilan menulis narasi merupakan keterampilan yang tidak otomatis dikuasai oleh siswa, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang teratur. Selama ini, pengajaran menulis narasi di kelas VII Pembangunan Galang lebih banyak disajikan dalam bentuk teori daripada praktik, sehingga pembelajaran menulis narasi menjadi suatu aktivitas yang monoton dan membosankan bagi siswa. Kondisi seperti itu merupakan salah satu penghambat bagi siswa untuk menuangkan ide, gagasan maupun perasaannya ke dalam bentuk tulisan. Mawarni (2015: 4) dalam jurnal hasil penelitiannya menyebutkan beberapa hal yang menunjukkan rendahnya minat siswa dalam menulis teks narasi,

Pertama, keterampilan menulis karangan narasi siswa masih rendah disebabkan karena sebagian besar siswa mengalami kesukaran dalam menuangkan ide ke dalam karangan narasi. Ketika siswa diminta untuk menulis karangan narasi secara bebas tanpa terikat pada tema tertentu, siswa mengalami kesukaran dalam mengekspresikan ide ke dalam karangan narasi, akibatnya siswa tidak dapat menyelesaikan menulis karangan narasi. Kedua, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis karangan narasi juga menjadi pemicu rendahnya keterampilan menulis karangan narasi siswa. Siswa seringkali mengeluh ketika diminta untuk menulis karangan narasi. Siswa merasa kegiatan menulis karangan narasi merupakan hal yang sulit dan membosankan. Ketiga, minimnya perbendaharaan kata yang dimiliki siswa dan pemilihan kata yang kurang tepat dalam karangan narasi. Selain itu, siswa juga sering mengulang-ulang kata yang sama dalam satu paragraf. Kendala-kendala tersebut menyebabkan tujuan

pembelajaran menulis karangan narasi belum tercapai dengan baik.

Data lain juga didapat dari Dewi (2013:1), yang menyatakan bahwa kemampuan menulis narasi dan hasil karangan siswa masih tergolong rendah, hal serupa juga dibuktikan oleh Ratna (2013:1), dari hasil penelitiannya bahwa nilai rata-rata siswa dalam tes awal menulis karangan narasi masih tergolong rendah yaitu 60,8. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis wacana narasi perlu lebih ditingkatkan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hasil penelitian di atas, hasil wawancara dengan Perdinan sebagai guru SMP Taman Siswa Galang, peneliti juga memperoleh informasi bahwa kemampuan menulis wacana narasi masih belum sempurna. Sebagian siswa masih kurang memperhatikan penulisan narasi yang baik dan benar dan siswa sulit memunculkan ide dan menuangkan gagasannya ke dalam sebuah tulisan. Oleh sebab itu guru harus mampu menciptakan sebuah proses belajar mengajar yang baik dan menarik karena peran guru sebagai pengajar dan pembimbing siswa untuk membantu mencapai tujuan pendidikan.

Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII SMP Pembangunan Galang, diketahui bahwa siswa kurang berminat pada kegiatan menulis. Hal ini ditunjukkan ketika proses menulis teks narasi, siswa kesulitan dalam mengembangkan ide untuk dijadikan tulisan yang utuh. Banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk menuliskan materi atau bahan yang akan dijadikan tulisan. Dari hasil wawancara yang diperoleh bahwa karya tulis siswa belum sempurna, diketahui bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan

media artikel dan buku cetak. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas masih bersifat konvensional.

Nurmala (2014: 3) dalam hasil penelitiannya mengemukakan bahwa guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri Wonosari 1 Turi Sleman masih menggunakan metode konvensional yaitu guru hanya menerangkan tentang karangan saja, hal ini masih dipakai dalam mengajarkan kemampuan mengarang narasi sehingga kemampuan mengarang narasi siswa masih cukup memprihatinkan. Sejalan dengan hal tersebut, Wina Sanjaya (2012:102) menyatakan: “Jika pembelajaran lebih terpusat pada guru, maka siswa hanya akan mendapatkan hafalan bukanlah pemahaman yang didapatkan dalam pembelajaran.

Keberhasilan sebuah proses belajar-mengajar tidaklah semata-mata ditentukan oleh pengajar yang handal, input yang baik, dan fasilitas pengajaran seperti gedung sekolah, alat-alat pengajaran, perpustakaan, dan sebagainya yang memadai. Pemilihan media ajar yang tepat dan media ajar yang berkualitas juga memegang peranan yang cukup dominan (Wijaya dan Rohmadi, 2009:239) dan untuk mewujudkan harapan tersebut guru harus *global/update* dengan memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi dan ilmu pengetahuan.

Pemanfaatan teknologi komunikasi dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia memberikan peluang padaguru untuk mengembangkan kreativitasnya. Dengan kata lain, guru mendapat kemudahan dalam proses pembelajaran di kelas. Kemudahan itu dapat dicapai dengan merancang sebuah media pembelajaran. Media mempunyai peran penting dalam

proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks. Media dapat membantu guru dalam menyajikan materi/data dengan menarik dan mudah menafsirkan data. Selain itu, media dapat digunakan sebagai perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar yang menyenangkan. Hamalik (dalam Kustandi, 2013:19) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, serta rangsangan kegiatan belajar peserta didik.

Media bukan sekedar penghantar materi, tetapi juga sarana membangkitkan imajinasi, minat, dan membawa peserta didik agar mampu tercipta suasana yang menyenangkan dan menggembirakan. Media mampu memantik keterlibatan emosi dan mental. Media mampu memberikan semangat belajar dan menghidupkan suasana pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi ajar meningkat. Kehadiran media dengan demikian, memperjelas informasi pada waktu tatap muka sekaligus meningkatkan efektivitas, efisiensi, menambah variasi, dan memberikan cakrawala yang lebih luas dari apa yang diberikan guru tanpa media, mengkonkretkan materi yang relatif abstrak, serta menambah rentang perhatian peserta didik. Pendek kata, media memiliki peran yang besar dalam pembelajaran.

Pembelajaran membutuhkan suatu upaya yang mampu mendorong siswa secara keseluruhan agar terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran narasi. Dalam meningkatkan latihan menulis pada siswa khususnya menulis karangan narasi, perlu adanya suatu pengembangan dalam proses pembelajaran, yaitu dengan adanya media pembelajaran. Analisis wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, diperoleh data bahwa penggunaan media

dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan media yang biasa dipakai guru pada umumnya, yakni media artikel, buku cetak. Selain itu, guru mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Pembangunan Galang juga menyebutkan bahwa nilai yang diperoleh siswa belum dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), nilai KKM pada standar kompetensi tersebut adalah 78, sedangkan nilai rata-rata siswa kelas VII untuk materi menulis berada di bawah KKM berjumlah 28 orang dengan rentang nilai antara 50 sampai 75, Selebihnya lima orang siswa yang meraih nilai di atas KKM.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi adalah dengan menggunakan media yang menarik, salah satunya adalah komik. Komik merupakan bacaan yang sangat populer, sekarang ini komik merupakan salah satu bacaan yang paling di gemari di kalangan anak-anak, namun bukan hanya anak-anak yang menjadi penggemar komik, orang dewasa juga menggemari bacaan tersebut. Komik memang bacaan yang dibutuhkan pada usia anak-anak dan usia remaja, selain ceritanya yang asik untuk dibaca di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik sebagai penunjang untuk memikat hati si pembaca khususnya anak-anak.

Pemilihan media ajar berbentuk komik diyakini dapat menciptakan minat siswa dalam belajar, mengefektifkan proses belajar mengajar, dan menimbulkan minat apresiasinya. Sebelum membuat media, dilakukan analisis materi dan analisis kebutuhan siswa dan guru untuk mempermudah dalam merancang media. Pertama, analisis materi dilakukan dengan cara membaca dan memahami materi bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas VII SMP sesuai dengan Kurikulum 2013. Pengemasan materi teks narasi dalam bentuk komik

diyakini dapat membangkitkan minat siswa untuk membaca dan memahami materi teks narasi. Kedua, dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru.

Analisis kebutuhan dilakukan pada 33 siswa kelas VII dan guru bahasa Indonesia di SMP Pembangunan Galang. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP Pembangunan Galang, ternyata siswa membutuhkan media dalam pembelajaran sehingga komik dikembangkan sebagai media pembelajaran teks narasi. Guru bahasa Indonesia juga memerlukan media komik sehingga pembelajaran didalam kelas tidak cenderung klasikal, agar situasi di dalam kelas lebih menyenangkan dan bervariasi setiap pembelajaran.

Pembelajaran Kurikulum 2013 sendiri sangat menekankan pada materi berbasis teks apabila materi yang diberikan kepada siswa hanya berupa teks yang panjang dan berbentuk lebih dari 4 susunan paragraf, akan berdampak buruk kepada siswa yang malas dan tidak suka membaca jika terlalu banyak teks. Maka dari itu, susunan paragraf yang begitu banyak diubah menjadi sederhana seperti pada teks yang digunakan percakapan-percakapan di dalam komik dan teks tersebut mengacu pada inti permasalahan materi pokok yang disertai juga gambar-gambar yang mendukung sebagai alat bantu kemudahan siswa memahami materi tersebut dan juga proses pembelajaran akan lebih menarik.

Media komik masih jarang digunakan dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Oleh karena itu, digunakan media komik yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas VII SMP Pembangunan Galang perlu dilakukan . Penggunaan media komik ini diharapkan

dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menulis karangan narasi. Media komik juga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menceritakan peristiwa yang terjadi di dalam komik ke dalam bentuk karangan narasi. Siswa dapat merangkai peristiwa yang ada di dalam komik menjadi bentuk kalimat yang runtut sehingga menghasilkan karangan narasi yang baik. Selain itu, media komik juga dapat mengurangi rasa jenuh sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran menulis karangan narasi dengan aktif dan semangat. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul **Pengembangan media ajar berbentuk komik pada materi teks narasi untuk siswa kelas VII SMP Pembangunan Galang.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- (1) Minat belajar siswa rendah khususnya pada materi teks narasi.
- (2) Kurangnya pengetahuan siswa tentang teks narasi.
- (3) Hasil belajar menulis teks narasi siswa rendah.
- (4) Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
- (5) Guru masih menggunakan media yang klasikal, hanya menggunakan media artikel dan buku cetak.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti agar penelitian ini mencapai sarannya. Maka yang menjadi batasan dalam penelitian ini adalah guru masih kurang cermat dalam menggunakan media ajar di dalam kelas sehingga kemampuan siswa dalam menulis teks narasi masih kurang oleh sebab itu penulis menawarkan suatu pengembangan media yaitu komik dalam menulis teks narasi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berikut ini:

- (1) Bagaimana prosedur pengembangan komik sebagai media ajar teks narasi pada siswa kelas VII SMP Pembangunan Galang?
- (2) Bagaimana kelayakan penggunaan komik sebagai media ajar teks narasi pada siswa kelas VII SMP Pembangunan Galang?
- (3) Bagaimana keefektifan penerapan komik sebagai media ajar teks narasi pada siswa kelas VII SMP Pembangunan Galang ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Menjelaskan prosedur pengembangan komik sebagai media ajar teks narasi pada siswa kelas VII SMP Pembangunan Galang.
- (2) Menjelaskan kelayakan penggunaan komik sebagai media ajar teks narasi pada siswa kelas VIISMP Pembangunan Galang.
- (3) Menjelaskan keefektivitasan penerapan komik sebagai media ajar teks narasi pada siswa kelas VII SMP Pembangunan Galang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis. Manfaat teoretis berkaitan 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 pembelajaran teks narasi. Temuan penelitian ini juga bermanfaat untuk dijadikan rujukan dalam penelitian lebih lanjut.

### 1.6.2 Secara Praktis

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

#### (1) Manfaat bagi Siswa

- (a) Menarik minat siswa dalam pembelajaran teks narasi dengan adanya media pembelajaran berbentuk komik.
- (b) Memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran teks narasi.
- (c) Dapat mempermudah mempelajari materi teks narasi.
- (d) Siswa mampu belajar secara mandiri, efektif, dan terarah.
- (e) Prestasi belajar siswa meningkat pada materi teks narasi.

(2) Manfaat bagi Guru

- (a) Membantu guru untuk membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran teks narasi.
- (b) Membantu guru memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran teks narasi.
- (c) Mempermudah guru dalam penyampaian materi teks narasi.
- (d) Membangkitkan kinerja guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (e) Menginspirasi guru untuk lebih kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Adobe Photoshop* untuk materi yang lain, yang relevan dalam pembelajaran untuk materi yang lain, yang relevan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

(3) Manfaat bagi Pihak Sekolah

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

(4) Manfaat bagi Peneliti

- (a) Memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk pembelajaran teks narasi.
- (b) Menambah kreatifitas dalam membuat desain dan produk media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

(5) Manfaat bagi Peneliti Lain

- (a) Sebagai ilmu pengetahuan bagi peneliti dan para praktisi peneliti pendidikan di bidang pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia.
- (b) Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.