

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu media untuk menumbuh kembangkan dan mengasah kemampuan yang dimiliki setiap manusia. Selain itu, pendidikan juga termasuk hal penting yang harus dijalankan oleh setiap manusia agar manusia dapat mengetahui informasi-informasi terbaru yang terdapat di dunia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa “Pendidikan berfungsi sebagai wadah untuk membentuk dan mengembangkan perilaku, karakter, bakat, potensi pada peserta didik yang bertujuan untuk mensejahterakan kehidupan bangsa, sehingga dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, aktif, bertanggung jawab dan demokratis”. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia dengan memberi pembelajaran yang terdidik dan bermoral.

Pendidikan merupakan proses berbagi ilmu antara guru dan peserta didik. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila pembelajaran didukung dengan adanya sumber belajar yang tepat, media pembelajaran yang tepat dan segala hal yang membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan belajar mengajar terdapat guru yang menjadi fasilitator untuk peserta didik dan guru juga bertanggung jawab untuk membimbing peserta didik dengan baik agar menjadi aktif, kreatif dan inovatif. Salah satu pembelajaran yang dapat

mengembangkan kemampuan peserta didik yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia yang berisi mengenai keterampilan Berbahasa.

Bahasa merupakan suatu sarana komunikasi baik secara tertulis maupun lisan. Selain itu, bahasa juga memiliki peran penting untuk kehidupan manusia yaitu bahasa berfungsi sebagai media komunikasi untuk menyampaikan isi pikiran atau perasaan kepada manusia lain. Lalu, dengan adanya bahasa manusia juga dapat berinteraksi dengan baik kepada manusia lainnya. Oleh karena itu, bahasa harus dipelajari oleh setiap manusia agar manusia dapat memahami manusia lainnya. Maka dengan adanya pembelajaran keterampilan berbahasa diharapkan peserta didik dapat berbahasa dengan baik dan benar. Pembelajaran keterampilan berbahasa memiliki empat aspek keterampilan yaitu Menyimak, Berbicara, Menulis dan Membaca. Empat aspek keterampilan dalam berbahasa sangat penting untuk dipelajari karena empat aspek ini termasuk ke dalam standar kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Materi ajar merupakan segala materi yang akan diajarkan yang berkaitan secara langsung dengan proses belajar dan hasil capaian siswa di kelas (Tessmer, 1993). Suatu materi ajar dikatakan baik jika mampu mempermudah dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu wujud dalam pengembangan mutu satuan pendidikan yaitu melalui pengembangan materi ajar sebagai perangkat kurikulum yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan dalam pendidikan (Ball dan Cohen, 1996). Materi ajar berisi materi-materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar

dan kompetensi inti serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Teks cerita inspiratif merupakan sebuah teks yang berisi cerita yang dapat menginspirasi pembaca melalui pengalaman yang diceritakan dalam teks cerita inspiratif (Tarigan, 2017: 15). Teks ini juga dapat mendorong semangat peserta didik menjadi lebih baik (Sulistyo, 2021). Teks cerita inspiratif merupakan suatu materi pembelajaran yang termasuk kedalam keterampilan berbahasa. Karena terdapat kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pada kurikulum 2013 terdapat teks cerita inspiratif yang akan diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama kelas IX Semester genap. Teks cerita inspiratif ini termuat pada kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa yaitu KD 3.12 ialah menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks cerita inspiratif dan KD 4.12 ialah mengungkapkan rasa simpati, empati, kepedulian, dan perasaan dalam bentuk cerita inspiratif dengan memperhatikan struktur cerita dan aspek kebahasaan. Teks cerita inspiratif ini merupakan pengembangan dari teks narasi yang berisi ungkapan simpati atau rasa peduli terhadap suatu hal yang terdapat di lingkungan sekitar. Teks cerita inspiratif sangat bermanfaat untuk dipelajari saat ini, karena pada saat ini banyak kita lihat bahwa manusia terkhusus kalangan remaja dan anak dewasa seakan tidak memiliki rasa simpati ataupun empati terhadap lingkungan sekitarnya. Manusia saat ini hanya memperdulikan tentang dirinya tanpa bersimpati kepada orang lain. Maka, dengan ini teks cerita inspiratif cocok untuk dipelajari agar dapat membentuk rasa simpati dan empati peserta didik terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa materi ajar teks cerita inspiratif perlu dikembangkan menjadi materi ajar yang lebih inovatif agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dunia pendidikan. Teks cerita inspiratif juga perlu dikembangkan menjadi materi yang lebih variatif, karena berdasarkan hasil observasi di lokasi penelitian serta hasil analisis penilaian guru mengenai pembelajaran teks cerita inspiratif menunjukkan bahwa masih tergolong belum sesuai kebutuhan siswa dan belum mencapai kompetensi yang ingin dicapai. Penilaian ini berdasarkan hasil belajar siswa yang memiliki nilai rata-rata belum sesuai KKM yang ingin dicapai. Teks ini juga merupakan teks yang baru terdapat dalam Kurikulum 13, sehingga harus dikembangkan menjadi teks yang sesuai dan variatif agar tercapainya kompetensi yang ingin dicapai. Dalam hal ini, teks cerita inspiratif bermanfaat untuk peserta didik agar bisa berkarya dan mencurahkan ekspresi atau perasaan mereka melalui bercerita dan melalui cerita yang dirangkai dapat menginspirasi pembaca. Tenaga pendidik dan orang tua harus mendukung potensi pada anak dengan mendukung media pembelajaran yang berpengaruh positif pula dan dapat ikut serta dalam membimbing anak ke arah yang positif.

Kegiatan pembelajaran selama pandemi membuat guru menjadi kesulitan dalam materi pembelajaran dan juga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran akan dikembangkan menjadi kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memilih media pembelajaran yang baik dan tepat. Dalam sebuah pembelajaran, pemilihan media pembelajaran menjadi tanggung jawab utama seorang pendidik.

Apabila media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan pembelajaran maka pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah suatu perantara atau media komunikasi antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran juga disebut sebagai suatu perangkat atau sarana yang berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. Media pembelajaran terdapat berbagai macam yaitu berupa media cetak, media audio, media audio visual dan lainnya. Mempelajari materi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami dengan adanya media pembelajaran (Utami, 2017). Audie (2019:587) menyatakan bahwa komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi lebih baik dengan adanya media pembelajaran serta sebagai motivasi agar peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran dan peserta didik dapat memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran (Juanda & Hendriyani, 2022).

Penelitian ini menggunakan media komik berupa media *Comic life*. *Comic life* merupakan media pembelajaran yang memiliki daya tarik berupa ilustrasi gambar yang menarik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media *Comic Life* merupakan suatu media yang berfungsi untuk mengkreasikan dan menghasilkan komik dengan berbagai desain gambar yang menarik. *Comic life* mempermudah pengguna dalam membuat berbagai desain tata letak dengan menggunakan templates yang tersedia dan yang diinginkan, templates tersebut bisa digunakan untuk menempatkan desain yang dibuat dengan menempatkan gambar ataupun materi berupa tulisan. Hasil penyimpanan *comic Life* dapat berupa format: *Images, ePub, Pdf, dan CBZ*. Selain itu, media *Comic*

Life tersedia secara gratis di internet dengan fitur yang telah tersedia dan tersedia secara berbayar untuk meningkatkan fitur yang menarik dalam aplikasi *Comic Life* tersebut. *Comic life* merupakan Media berbasis komik yang dapat membuat desain berupa komik yang menarik dengan dilengkapi berbagai fitur desain yang dapat mempermudah pengguna dalam menulis atau membuat sebuah cerita komik (Kosanke, 2019).

Penelitian ini menggunakan media berupa komik karena komik dapat meningkatkan daya tarik siswa serta mampu memotivasi siswa dalam kegiatan belajar. Media komik juga sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu yang minat terhadap pembelajaran dengan berbasis media komik yang menarik dan variatif.

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Priambodo & Nuryanto, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Materi Ajar Berbantuan Edmodo Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur Untuk SMK”. Pada penelitian tersebut diperoleh bahwa penelitian pengembangan disimpulkan sangat layak dengan memperoleh hasil dari validasi ahli materi sebesar 82% dan ahli media sebesar 83,65%. Produk yang sudah dilakukan revisi, maka akan dilakukan tahap uji coba secara *online* kepada siswa dengan mendapatkan hasil akhir persentase sebesar 83,105% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Penelitian relevan selanjutnya yang dilaksanakan oleh (Supriyanto & Kuntoro, 2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Inspiratif yang Membangun Kemandirian Belajar Siswa Kelas IX SMP”. Hasil penelitian tersebut diperoleh bahwa penelitian pengembangan disimpulkan sangat baik dengan hasil rata-rata sebesar 76 dari

validasi ahli I dan II dengan kategori baik. Sedangkan hasil rata-rata validasi pengguna guru sebesar 85 yang masuk kategori sangat baik. Rata-rata hasil akhir validasi terhadap produk bahan ajar sebesar 80,5 termasuk kriteria sangat baik. Hasil uji coba produk yang dilakukan kepada siswa kelas IX E sebagai kelompok eksperimen atau sasaran uji coba dengan mencapai rata-rata nilai posttest meningkat sebesar 8,05 dengan ketuntasan juga meningkat sebesar 50%.

Penelitian relevan selanjutnya yang dilaksanakan oleh (Lestari et al., 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Comic Life* Terhadap Kemampuan *Scientific Explanation* dan Hasil Belajar IPA”. Hasil kesimpulan dalam penelitian tersebut diperoleh bahwa penelitian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran IPA sangat berpengaruh secara signifikan dengan digunakannya media *comic life*, sehingga memperoleh hasil akhir dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 92,00 dan nilai rata-rata kelas Kontrol sebesar 51,20 dan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 88,00, sedangkan kelas kontrol sebesar 78,43.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas dan berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia Ibu Mila Hariani, S.Pd., di SMP Swasta IT Al-Hijrah 2 menyatakan bahwa media pembelajaran berupa materi ajar menggunakan aplikasi *Comic Life* belum pernah digunakan karena guru biasa hanya menggunakan video pembelajaran serta buku paket cetak dan materi ajar masih belum dimuat dengan bervariasi. Hal ini disimpulkan oleh guru karena materi yang disampaikan belum seluruhnya menyesuaikan kebutuhan siswa pada saat ini yang dilihat berdasarkan penilaian rata-rata dalam kegiatan

pembelajaran yang disusun oleh guru bahasa Indonesia serta siswa SMP Swasta IT Al-Hijrah 2 tertarik menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti komik. Siswa minat terhadap pembelajaran berbasis komik berdasarkan hasil analisis guru melalui Gerbaning yaitu gerakan baca hening. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Inspiratif Menggunakan Aplikasi *Comic Life* di Kelas IX SMP Tahun Ajaran 2022/2023”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu langkah dalam penemuan suatu masalah. Berdasarkan latar belakang diatas maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran teks cerita inspiratif karena materi pembelajaran yang belum variatif.
2. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas yaitu dengan menggunakan sumber belajar buku Kurikulum 2013.
3. Penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi.
4. Belum adanya pengembangan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Life*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis akan membatasi masalah yang akan diteliti. Masalah penelitian ini dibatasi pada **“Pengembangan**

Materi Ajar Teks Cerita Inspiratif Menggunakan Aplikasi *Comic Life* di Kelas IX SMP Tahun Ajaran 2022/2023”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, agar penelitian dapat terarah maka akan dirumuskan masalah yang akan diteliti. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Life* di kelas IX SMP Swasta IT AL-HIJRAH 2?
2. Bagaimana bentuk materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Life* di kelas IX SMP Swasta IT AL-HIJRAH 2?
3. Bagaimana kelayakan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Life* di kelas IX SMP Swasta IT AL-HIJRAH 2?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai, adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Life* di kelas IX SMP Swasta IT AL-HIJRAH 2.
2. Untuk mengetahui bentuk materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Life* di kelas IX SMP Swasta IT AL-HIJRAH 2.

3. Untuk mengetahui kelayakan materi ajar teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Life* di kelas IX SMP Swasta IT AL-HIJRAH 2.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Memotivasi dan mempermudah peserta didik dalam belajar teks cerita inspiratif.
 - b. Meningkatkan kemampuan dan minat peserta didik.
 - c. Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai teks cerita inspiratif.
2. Bagi Guru
 - a. Menjadikan referensi materi ajar dalam meningkatkan kualitas belajar.
 - b. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif dan menarik antara peserta didik dan pendidik.
3. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengalaman, wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang materi ajar teks cerita inspiratif.
 - b. Sebagai bahan referensi dalam pengembangan materi ajar yang menarik.