

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan hal-hal yang berkaitan dengan bagian awal yang meliputi: (1) latar belakang, (2) masalah penelitian, (3) fokus penelitian, (4) tujuan penelitian, (5) manfaat penelitian, (6) asumsi penelitian, (7) ruang lingkup penelitian, (8) definisi istilah. Kedelapan hal tersebut dijelaskan secara berurutan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia di Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa, baik verbal ataupun nonverbal, yang mengungkapkan makna secara kontekstual. Pendekatan berbasis teks bertujuan agar peserta didik memiliki keterampilan praktis berbahasa Indonesia, baik secara lisan ataupun tulis. Selain itu, pendekatan berbasis teks dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, serta memperluas wawasan siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks menuntut kreativitas guru. Guru diharapkan mampu mengondisikan pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Oleh karena itu, peserta didik harus belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, serta berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Salah satu upaya untuk mewujudkan harapan tersebut adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi dan ilmu pengetahuan.

Pemanfaatan teknologi komunikasi dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia memberi peluang pada guru untuk mengembangkan kreativitasnya. Dengan kata lain, guru mendapat kemudahan dalam proses pembelajaran di kelas. Kemudahan itu dapat dicapai dengan merancang sebuah media pembelajaran. Media memegang peran penting dalam proses pembelajaran, khususnya pada 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. Hamalik (dalam Kustandi, 2013:19) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar bagi peserta didik.

Berbicara tentang media pembelajaran, sebenarnya sudah banyak media yang telah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran pada tingkat SMP. Namun, untuk mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis teks, masih sedikit atau jarang media yang digunakan. Jika dikaji secara mendalam, pengajaran materi berbasis teks pada mata pelajaran bahasa Indonesia perlu mendapat perhatian khusus. Penggunaan teks terlalu banyak dinilai akan mengurangi minat dan motivasi peserta didik untuk mempelajari bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat menunjang keberhasilan materi berbasis teks untuk pelajaran bahasa Indonesia di SMP

Penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Linggi', Agustinus Datu (2016) yang berjudul Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas IX SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut

adalah, berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta, media komik tergolong dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan/diuji coba lapangan tanpa revisi. Selanjutnya, penilaian dari siswa kelas IX SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta terhadap komik memperoleh skor 4,16 dengan kategori “baik” dan dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran teks observasi. Berangkat dari kenyataan tersebut, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 2013 untuk siswa kelas IX SMPN 1 Songgon. Kelas 9 dipilih karena merupakan masa transisi, sehingga siswa di harapkan menyukai materi Bahasa Indonesia sejak awal pengenalan materi. Peneliti memilih komik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Peneliti memilih komik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran karena pencampuran gambar dan teks dalam komik dinilai dapat membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar bagi peserta didik. Selain itu, komik memiliki unsur cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas sehingga mudah dipahami. Sebelum membuat media, peneliti melakukan 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 IX SMP sesuai dengan Kurikulum 2013. Materi yang diajarkan pada kelas IX SMP mencakup teks observasi, teks deksriptif, teks eksposisi, teks eksplanansi, dan teks cerita pendek. Peneliti memilih materi teks cerita pendek dalam pengembangan komik sebagai media pembelajaran. Materi teks cerita pendek dipilih karena materi ini sesuai jika di aplikasikan dalam bentuk komik dan media yang dikembangkan

untuk materi ini masih jarang.

Kurikulum yang digunakan saat peneliti melakukan penelitian adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan kepada guru untuk kreatif dalam memilih metode pembelajaran dan perangkat ajar. Hal tersebut dilakukan agar memaksimalkan peserta didik untuk memiliki cukup waktu dalam mendalami konsep-konsep pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan komik merupakan wujud dari konsep yang ada dalam kurikulum merdeka.

Pengemasan materi teks cerpen dalam bentuk komik dirasa dapat membangkitkan minat siswa untuk membaca dan memahami materi. Minat membaca di sekolah rendah, dilihat dari cara siswa dalam membaca yang masih kurang lancar. Ketika pembelajaran membaca cepat, siswa kurang bisa melakukannya dikarenakan dalam membaca siswa membutuhkan waktu dalam memahami bahan bacaan. Dari kejadian tersebutlah dapat dikatakan bahwa kemampuan membaca siswa rendah diakibatkan oleh minat membaca siswa yang rendah pula.

Kedua, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru. Hal ini dilakukan guna menemukan materi yang tepat dan sesuai dengan RPP yang berlaku di sekolah tersebut sehingga tercapai indikator yang diinginkan. Analisis kebutuhan dilakukan pada siswa kelas IX dan guru bahasa Indonesia di SMPN 1 Songgon.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jabarkan rumusan masalah dalam penelitian ini ialah :

- 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan bahan ajar berupa komik untuk siswa kelas 9 di SMPN 1 Songgon ?
- 2) Bagaimana validitas produk bahan ajar berupa komik dikelas 9 SMPN 1 Songgon?
- 3) Bagaimana hasil uji coba produk bahan ajar berupa komik terhadap siswakelas 9 SMPN 1 Songgon?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar berupa komik di SMPN 1 Songgon.
- 2) Untuk mengetahui tingkat validitas produk bahan ajar berupa komik terhadap siswa kelas 9 di SMPN 1 Songgon
- 3) Untuk memperoleh hasil uji coba produk bahan ajar berupa komik terhadapsiswa kelas 9 SMPN 1 Songgon

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa modul komik Bahasa Indonesia untuk kelas IX SMPN 1 Songgon . Adapun komponen komponen penyusun yang terdapat dalam media komik, terdiri dari sampul komik, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, peta konsep, pengenalan tokoh, materi teks observasi,instrumen penilaian, serta daftar pustaka.

Materi teks cerita pendek disajikan melalui dialog antar tokoh dalam komik.

Dialog antar tokoh dalam komik disusun hingga membangun alur cerita, yang memudahkan siswa memahami materi teks cerita pendek. Penyusunan gambar dalam komik menggunakan program Adobe Photoshop CS6 dan CorelDRAW X5

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman materi
- 2) Siswa dapat belajar secara mandiri.
- 3) Siswa memberdayakan pengetahuan secara maximal

b. Bagi Guru

- 1) Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran
- 2) Sebagai khazanah media pembelajaran yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran
- 3) Sebagai Altrnatif pembelajaran yang lebih menyenangkan

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran ini mampu membuat peserta didik untuk aktif di

dalam proses pembelajaran. Selain hal diatas media pembelajaran ini juga mampu menarik minat belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar.

b. Keterbatasan Pengembang

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas.
- 2) Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual.
- 3) Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
- 4) Uji coba produk dilakukan di SMPN 1 Songgon kelas 9

1.7 Definisi Operasional

Peneliti akan memberi sedikit penjelasan tentang istilah yang di gunakan dalam penelitian ini guna menyamakan persepi a Penelitian dan Pengembangan Research and Development adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model ini memiliki lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa untuk belajar.

b. Komik

Komik adalah cerita bergambar baik yang terdapat dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang mudah. Komik memahami dan mencipta cerita

fantasi adalah suatu bentuk kartun yang memberikan hiburan dan informasi tentang proses memahami dan mencipta cerita fantasi kepada pembaca.

c. Cerpen

Cerpen merupakan sebuah karya sastra yang menceritakan sebuah kisah, kehidupan tokoh yang penuh pertikaian, memuat peristiwa yang mengharukan ataupun menyenangkan. Termuat pula kesan agar tidak mudah dilupakan. Dalam penelitian ini cerpen yang diangkat bertema kehidupan sosial.

