

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek terpenting dalam belajar bahasa Indonesia. Kemampuan s menulis tidak datang secara alami kepada orang-orang, mereka harus dipelajari melalui proses yang mencakup banyak latihan dan pengulangan. Keterampilan menulis tidak diturunkan dari generasi ke generasi; melainkan merupakan hasil dari proses belajar mengajar, serta praktek.(Resnani., 2016).

Adapun pentingnya keterampilan menulis menjadi salah satu Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKL-SP) untuk pendidikan dasar pasal 1 ayat 3 nomer 17 yaitu menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung (Peraturan Menteri, 2006).

Namun kenyatannya, tidak semua peserta didik mampu mengembangkan keterampilan menulis dengan baik, terutama pada materi menulis puisi. Hal ini ditunjukkan dari penelitian (Basuki, Yulinda Erma Suryani, 2017) bahwa 20,02% peserta didik masih belum mampu menguasai komponen keterampilan menulis.

Menurut (Supriyadi, 2008) faktor utama peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis puisi ialah pembelajaran yang kurang tepat, kegiatan pembelajaran yang kurang tepat itu akhirnya mempengaruhi sikap dan cara pandang peserta didik, bahkan kegiatan menulis puisi yang menyenangkan akan berubah menjadi kegiatan yang rumit dan menyusahkan. Contoh pembelajaran kurang tepat ialah pemilihan metode pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Nikke Ardila Wulandari, S.Pd selaku guru di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Menganti pada tanggal 21 Oktober 2020, pembelajaran Bahasa Indonesia

masih dilakukan secara konvensional, dimana peserta didik lebih memperhatikan penjelasan gurubertugas dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa sebagian besar pasif. Komunikasi yang terjadi cenderung komunikasi searah dimana guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Peserta didik dituntut menghafal materi dengan melalui media virtual seperti aplikasi zoom, VedioCall serta pembagian materi dan soal dalam bentuk PDF. Pembelajaran tersebut dianggap peserta didik membosankan, kurang menarik, dan relatif sulit. Ibu Nikke Ardila selaku wali SD Muhammadiyah mengatakan bahwa “ Dari jumlah peserta didik yang ada di kelas terdapat 66% peserta didik yang kurang menguasai materi menulis puisi”

Selain itu permasalahan lain yang ditemukan yakni ketersediaan media pembelajaran untuk Bahasa Indonesia masih kurang, hal ini disebabkan guru masih merasa kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah 1 Menganti. Media yang digunakan guru sebatas gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Namun penggunaan gambar-gambar dalam buku teks belum mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik secara maksimal. Penyajian materi dalam bentuk buku teks sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa materi disajikan secara deskriptif dan grafiknya cukup membosankan. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menciptakan media komik digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk menulis puisi. Bentuk jamak dari kata medium adalah media, yang secara harfiah berarti perantara atau penerima barang dalam bahasa Latin(Sadiman, 2009).

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan (Sadiman, 2009). Menurut Muchyidin dan Fathoni 2002 (dalam Pusat Bahasa, 2011) mengatakan bahwa media pembelajaran sangat berperan

penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena media tersebut berguna untuk penyampaian bahan pelajaran kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami dan dicerna. Media terbagi menjadi tiga yaitu (1) media visual seperti gambar, koran, komik, dll. (2) media audio seperti radio, piringan hitam, dan sebagainya. (3) media audio visual misalnya film, televisi dan sebagainya.

Keunggulan media visual sendiri ialah membantu untuk menstimulasi indera pengelihatan (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Sedangkan komik merupakan salah satu media pembelajaran buku bergambar yang disertai dengan dialog bahasa sehari-hari. Menurut (Waluyanto, 2006) komik merupakan gambar visual kartun dua dimensi yang memuat cerita bersambung yang disajikan dengan balon-balon kata. Namun dalam pengembangannya peneliti melakukan sebuah inovasi yakni dari sebuah buku komik pada umumnya menjadi komik elektronik atau disebut dengan E-comic.

Media E-comic edukasi merupakan salah satu inovasi media buku pembelajaran yang dapat digunakan pada saat pandemi covid-19. E-comic edukasi sendiri sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran, didukung dengan pendapat dari (Hartley, 2006). E-comic adalah media pembelajaran yang memungkinkan penyampaian bahan ajar kepada peserta didik dengan menggunakan media online gambar pada internet, atau media jaringan komputer lainnya. Menurut Sudjana, & Rivai, (2010) menyatakan bahwa peran utama media komik adalah untuk menciptakan minat belajar peserta didik.

Pada penelitian sebelumnya menggunakan pengembangan media buku bergambar berbasis alam dalam pembelajaran keterampilan menulis kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Grogol Diwek Jombang oleh (Aprilia, 2019). Penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif yang mengacu pada model Borg and Gall melalui enam langkah dalam pengembangannya.

Penelitian tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan media buku bergambar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan secara efisien, dengan penyajian yang menarik dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi menulis puisi. Adapun judul yang ingin diambil oleh peneliti yaitu “Pengembangan Media E-Comic Edukasi Tema Cita-Cita Ku pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar”. Media E- comic ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber media belajar bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat tertarik untuk belajar. E-comic edukasi materi puisi dirancang khusus untuk menyampaikan materi menulis puisi yang disesuaikan dengan kebutuhan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam peneiltian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media *E-comic* edukasi materi menulis puisi pada kelas VI sekolah dasar?
2. Bagaimana kualitas *E-comic* edukasi materi menulis puisi pada kelas IV sekolah dasar berdasarkan:
  - a. Hasil validasi *E-comic* edukasi materi menulis puisi pada kelas IV sekolah dasar.
  - b. Respon peserta didik terhadap pengembangan *E-Comic* edukasi materi menulis puisi kelas IV sekolah dasar.

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian adalah mengembangkan media e-comic yang layak untuk pembelajaran materi menulis puisi pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Menganti.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat baik bagi peserta didik, tenaga pengajar, dan bagi sekolah.

#### 1. Bagi peserta didik

Mempermudah peserta didik untuk memahami materi menulis puisi dengan media yang lebih menyenangkan.

#### 2. Bagi tenaga pengajar

a. Sebagai alternatif media pembelajaran untuk menyampaikan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi.

b. Sebagai buku pendamping selain buku tematik.

#### 3. Bagi sekolah

Tersedianya media dan sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

### E. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, diperoleh konsep media yang disesuaikan dengan kebutuhan. Permasalahan tersebut diselesaikan melalui pengembangan *e-comic* edukasi materi menulis puisi kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi saat ini yaitu pandemi covid 19. Adapun batasan – batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini di laksanakan di SD Muhammadiyah 1 Menganti pada kelas IV Sekolah Dasar.
2. *E-comic* edukasi yang dikembangkan sesuai dengan Tema VI Subtema 2 materi menulis puisi dengan pemetaan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) sebagai berikut:

<b>Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)</b>	<b>Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)</b>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
4. 3.3 Menggali isi dan amanat puisi yang di sajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan.	5. 4.3 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

Tabel 1.1 Pemetaan Kompetensi **Inti dan Kompetensi Dasar**

3. Uji coba dilaksanakan pada tahap uji coba terbatas karena mengingat kondisi saat ini masih dalam pandemi *covid 19*.
4. Pengembangan *e-comic* edukasi ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, and Implementation, Evaluation*.

## **F. Definisi Operasional**

1. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lain.
2. E-comic merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. E-comic menjadialah satu komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita.
3. Pada penelitian ini menulis merupakan sebuah kegiatan membuat catatan atau informasi pada suatu media. Menulis biasanya dilakukan dengan menggunakan alat-alat seperti pensil atau pena.
4. Puisi bebas merupakan sebuah karya sastra hasil dari ungkapan perasaan seseorang dengan bahasa yang tidak terikat dengan aturan khusus yaitu jumlah baris tiap bait, irama, rima, sajak, dan bait.
5. Menulis puisi adalah suatu kegiatan sastra dalam bentuk tulisan. Materi menulis puisi diajarkan pada kelas IV sekolah dasar tema 6 subtema 2 pembelajaran 5.