

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan atau memberikan informasi-informasi baru pada siswa. Ketika menyampaikan informasi tersebut tidak semerta-merta berjalan dengan mulus, sering kali pendidikan menemukan permasalahan yang terjadi pada siswa saat pembelajaran berlangsung. Permasalahan yang terjadi pada siswa dalam menerima pembelajaran yaitu, siswa yang sering mengantuk di kelas akibat tidak konsentrasi saat menerima pembelajaran berlangsung dari guru. Kedua, siswa merasa bosan akibat siswa tidak menangkap dengan serius saat menerima pembelajaran dari guru. Ketiga, siswa seringkali tidak mendengarkan penjelasan guru saat menerangkan akibat siswa kurang memahami atas pembelajaran yang disampaikan dari guru. Tentunya untuk menghilangkan permasalahan tersebut setiap guru akan melakukan berbagai cara agar siswa dapat terhindar dari permasalahan yang tersebut di atas.

Peningkatan siswa dalam proses pembelajaran dan hasil pembelajaran telah menjadi keinginan setiap guru, setiap guru akan berusaha bagaimana cara yang terbaik untuk menuju keberhasilan dalam pembelajaran untuk anak didik. Dengan hal itu, guru selalu memperbaiki cara-cara mengajar yang baik dan nyaman untuk siswa mulai dari membuat dan menyiapkan rancangan pembelajaran, persiapan materi untuk diajarkan, maupun media yang dapat memudahkan siswa memahami pembelajaran. Dalam hal ini peran guru dalam proses pembelajaran amat penting.

Peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran siswa termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu guru dituntut untuk merancang pembelajaran dengan sebaik mungkin. Baik dalam segi pemilihan media dan materi yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang pesat. Hal tersebut berlaku pula dalam dunia pendidikan sudah semakin meningkat dan menuntut seorang guru harus lebih kreatif, dalam hal tersebut dapat dilakukan dengan memilih media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa, diharapkan dengan penggunaan media tersebut siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru agar siswa bisa menerima informasi atau pesan dengan baik karena media mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dan lebih sehingga siswa akan lebih konsentrasi dan berminat dalam belajar.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru kepada siswa dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran akan menambahkan sebuah pengalaman baru bagi peserta didik dan kuat dalam daya ingat siswa karena adanya interaksi langsung antara guru dengan siswa, serta membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. Hal tersebut sangat baik karena media pembelajaran berperan penting dan sebuah alat yang mampu untuk mengukur siswa dalam pembelajaran berlangsung mulai dari motivasi siswa, semangat siswa, keinginan, dan bakat siswa akan lebih baik.

Media sangat penting bagi guru dan siswa. Guru akan lebih mudah dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media karena media dapat mempermudah guru untuk memberikan contoh yang sesuai dengan isi materi kepada siswa. Begitu juga untuk siswa akan lebih mudah untuk menanggapi serta memahami informasi atau pesan yang telah diberikan oleh guru melalui dari media serta tidak cepat membosankan karena bisa terhibur dari media tersebut.

Media merupakan alat yang disediakan oleh seorang guru sebagai perangsang dan lebih mudah serta mendorong siswa dalam belajar. Bentuk perangsang yaitu berupa bagan, gambar, papan tulis, audio visual, film, mesin pengajaran, televisi, computer, dan lain-lain. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami pembelajaran yaitu dengan menggunakan media komik

Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan (Gumelar, 2:2011). Jadi isi dari komik ini bercerita atau mengungkapkan ide dengan melalui bahasa gambar yang tersusun. Tujuan dari komik ini adalah untuk menyampaikan suatu hiburan pada pembaca yang bersifat lucu dan mudah dicerna bagi dalam diri pembaca.

Strip komik adalah sederet panil (*panel*) berisi gambar-gambar yang disertai dengan tulisan, yang menceritakan kisah yang menghibur. *Strip* komik yang dibukukan dan diterbitkan secara mandiri (tidak menjadi bagian dari terbitan lain seperti surat kabar atau majalah) disebut buku komik (*comic book*) atau yang lebih dikenal dengan komik (*comic*) saja. Buku komik dapat dibuat dan

diterbitkan tidak berdasarkan *strip* komiknya (bukan *strip* komik yang dibukukan) (Sabin dalam Ayu Ida Savitri 2016:11).

Komik *strip* yang digunakan dalam media ini komik yang berbentuk terdiri dari beberapa panil, dalam panil tersebut berisi cerita singkat dan gambar-gambar yang disertai dengan tulisan yang menceritakan seorang anak bersama keris ajaib untuk menghibur bagi para pembaca terutama pada siswa kelas VII SMPN 1 Kwanyar. Komik *strip* ini sebagai cerita yang bergambar, di setiap panil berisi cerita dalam bentuk grafis atau ilustrasi. Sehingga dalam menggunakan media komik *strip* ini akan memudahkan bagi guru dan juga siswa dalam pencapaian sebuah pembelajaran.

Sebelum peneliti memutuskan untuk memilih media komik *strip* peneliti mempunyai gambaran atau ide untuk menggunakan media komik dalam bentuk buku yang berjudul “Doraemon” namun, setelah dipikir kembali secara matang bahwa dalam menggunakan media komik untuk anak SMP lebih tertarik di komik *strip* dari pada komik buku supaya anak-anak tidak cepat membosankan pada saat membaca dan menerima pembelajaran. Sehingga peneliti lebih memilih komik *strip* dengan cerita dan desain buatannya sendiri sebagai media pembelajaran untuk anak SMP terhadap materi menulis cerita fantasi.

Cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas ((Harsati, 2016:44). Cerita fantasi adalah bahan tertulis yang berbentuk karangan atau tulisan untuk menuturkan, menggambarkan, atau membayangkan berbagai perbuatan, pengalaman, dan kejadian berupa angan-angan, khayalan, imajinasi,

atau rekaan belaka. Materi cerita fantasi penulis merasa cocok apabila meneliti menggunakan media komik untuk siswa kelas VII.

Hal tersebut media berbasis komik pendidikan dapat diterapkan dalam cerita fantasi karena menulis cerita fantasi dapat dipadukan dengan menggunakan media komik *strip*. Melalui media komik *strip* dengan materi cerita fantasi diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menemukan ide ide kreatif. Seperti khayalan, kemudian menemukan imajinasi, membayangkan bagaimana kegiatan suatu tokoh dalam cerita melalui perbuatannya, sehingga menjadikan suatu cerita yang bagus dan menarik dari hasil karya peserta didik sendiri.

Apabila guru tidak menggunakan media ketika pembelajaran berlangsung suasana kelas terutama pada siswa akan kurang mendukung dan bagi guru akan kurang profesional meskipun pada akhirnya saat memberikan pembelajaran dengan lancar hingga selesai. Namun, faktornya apabila tidak menggunakan media yaitu siswa akan merasa cepat bosan saat guru menerangkan, siswa akan cepat mengantuk saat guru menjelaskan, dan siswa akan kurang mempunyai pengalaman atau wawasan dari guru tersebut. Maka dari hal itu sangat penting dalam menggunakan media di setiap pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media sangat penting kehadirannya dalam belajar-mengajar, minimnya penggunaan media oleh guru selama ini perlu diatasi sedikit. Hal itu dimaksudkan agar siswa tidak hanya tinggi kualitas teoritisnya tetapi juga tinggi kualitas praktisnya. Siswa hanya dijejali teori-teori sementara tentang teori-teori tersebut jarang dipraktikkan. Pembelajaran yang konvensional ini tentu saja jarang atau bahkan tidak menggunakan media, padahal pemanfaatan media memiliki

peran yang penting terhadap pencapaian kualitas pembelajaran, keadaan seperti itu sering terjadi di sekolah-sekolah pada umumnya yaitu SMPN 1 Kwanyar.

Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa perlu mengadakan penelitian terhadap media yang akan saya gunakan yaitu media berbasis komik *strip* karena media tersebut sangat unik dan lebih menarik kepada siswa. Dengan adanya gambar-gambar dan cerita didalam isi komik, serta lebih memudahkan siswa untuk menulis cerita. Media komik *strip* terhadap materi menulis cerita fantasi akan lebih mempermudah siswa untuk memahami, lebih kreatif, dan lebih mudah dalam menulis cerita. Dalam menulis cerita fantasi tidak hanya khayalan saja tetapi dari gambar-gambar akan bisa untuk dibuat dalam karangan cerita yang berurut dengan baik serta akan lebih mudah untuk siswa dalam menulis atas komik yang telah guru berikan sehingga akan menjadi cerita yang baik dan menarik.

Media komik *strip* ini sangat layak digunakan agar siswa tidak cepat bosan dalam materi pembelajaran saja, bahkan siswa akan mempunyai pandangan yang layak untuk menulis cerita dari komik tersebut. Hubungan antara media berbasis komik *strip* dengan menulis cerita fantasi yaitu keduanya memiliki persamaan seperti baik bersifat khayalan, imajinasi, cerita yang tidak nyata, cerita fiksi, dan bertujuan untuk menghibur bagi para pembaca.

Media komik *strip* bisa di gunakan dalam kelas dan di luar kelas, seperti di taman dan di halaman sekolah karena lebih mudah siswa untuk berpikir, berkonsentrasi dalam menulis cerita serta lebih luas dalam pikirannya untuk menulis cerita tersebut. Komik dengan adanya gambar-gambar dan tulisan yang sedikit-sedikit tidak banyak seperti novel, buku cerita panjang, dan buku materi

pelajaran akan memperbanyak peluang dan minat siswa untuk membacanya karena kelas VII SMP masih ada masa kekanak-kanakannya, sehingga siswa akan cenderung lebih memilih membaca komik dari pada buku pelajaran meskipun setiap anak itu berbeda-beda peminatannya.

Sebuah media pembelajaran komik *strip* akan membantu siswa lebih kreatif dan tidak terlihat pasif, terjadi peningkatan daya kreatifitas siswa dalam menulis cerita, mengarang cerita pendek, sehingga bisa mengarang ke cerita panjang. Dari hal terbiasa akan menjadi luar biasa dengan menulis cerita akan memunculkan sebuah kreatif siswa yang sangat bagus, siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kebutuhan, dan minatnya juga dapat menerapkannya secara tepat.

Kemampuan menulis adalah kemampuan yang berdasarkan pengertian komposisi atau kemampuan merangkai bahasa. Bagi siswa kelas VII kemampuan menulis dan mengarang cukup layak dalam kemampuan menulis pelajaran, merangkai bahasa atau mengarang. Permasalahan yang sering terjadi pada siswa SMPN 1 Kwanyar seringkali siswa kesulitan dalam mendapatkan ide, terkadang siswa kesulitan dalam mengungkapkan apa yang ingin ditulis. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian ini dengan menggunakan media komik *strip* untuk mengetahui keterampilan menulis cerita fantasi. Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar siswa di sekolah. Kegiatan menulis menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan merangsang keterampilan siswa dalam merangkai kata-kata.

Hal yang baik kebiasaan siswa dalam menulis cerita karena siswa tersebut akan menunjukkan sebuah kemampuan dan bakat yang bisa dikembangkan, dari

hal itu meningkatlah sebuah pembelajaran bahasa Indonesia. Dari terbiasa menulis cerita dengan baik dan benar, akan timbul terbiasa menulis dan membuat cerita dengan baik, dan akan terbiasa pula membuat cerita pendek menjadi cerita panjang. Sehingga dari kemunculan kreatifitas siswa akan berkembang dari hal yang kecil menjadi hal yang unik dan luar biasa di sekolahnya.

Penilaian dari hasil penelitian dilihat dari keberhasilan siswa dalam menulis cerita fantasi dari media komik *strip*. Peneliti menggunakan penilaian siswa berbentuk angka-angka karena angka tersebut sesuai kemampuan dan keberhasilan siswa peroleh dari pembelajaran tersebut. Keberhasilan siswa dilihat dari bagaimana menulis cerita dengan baik dan benar. Bagaimana bercerita dengan menggunakan kosa-kata yang benar, dan bagaimana bercerita dengan baik melewati tulisan. Kreativitas siswa akan dilihat dari bakat dan bagaimana ia berusaha untuk belajar dan menghasilkan yang terbaik dari kemampuan yang ia peroleh dari sebuah pembelajaran.

Setiap guru akan merasa senang jika yang diusahakan dan dipelajari telah berhasil meningkatkan minat siswa dalam belajar serta siswa akan lebih memahami materi pembelajaran dan mendapat nilai yang baik dari kemampuan masing-masing siswa atas hasil belajar dan usaha untuk menjadi yang lebih baik dan kreatif dalam belajar serta memberikan nama baik diri-sendiri dan nama sekolah.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran komik *strip* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMPN 1 Kwanyar?
- 2) Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan media komik *strip* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMPN 1 Kwanyar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mendeksripsikan pengaruh media pembelajaran komik *strip* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMPN 1 Kwanyar.
- 2) Mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media komik *strip* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mendapatkan dan memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk anak didik dan lebih berkembang dalam dunia pendidikan serta meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis cerita fantasi. Selain itu penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita dengan baik dan benar serta akan menjadi hal yang unik dan kreatif siswa. Peneliti juga berharap dalam penelitian ini pembelajaran menulis cerita dengan menggunakan media gambar yang berbasis komik dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik serta kreatif, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang serta dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pembelajarannya. Selain itu, guru akan lebih mudah dalam menjelaskan suatu materi dengan menggunakan sebuah media.

b. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan kreatif. Dalam mengikuti pembelajaran ini karena pembelajaran ini menggunakan media yang sangat unik dan menarik. Penggunaan media berbasis komik ini memberikan pengalaman belajar

siswa, memberikan kemudahan, serta tidak membuat siswa jenuh. Selain itu, siswa dapat menciptakan secara kreativitas dalam sebuah pembelajaran salah satunya menulis cerita dengan menggunakan media berbasis komik.

c. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman yang baik dan tidak akan pernah lupa karena dalam mengelola suatu media pembelajaran dengan materi menulis cerita fantasi sesuai dengan kurikulum 2013 serta dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan memberikan pengetahuan-pengetahuan tentang bagaimana cara untuk menulis cerita fantasi dengan baik dan benar melalui media berbasis komik. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi bahan yang menarik untuk pembelajaran pada materi-materi yang lain.

d. Bagi peneliti lain

Manfaat bagi peneliti lain, dapat menjadi rujukan dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar lebih di kembangkan dalam materi-materi yang lainnya. Untuk meningkatkan kualitas bahan ajar dalam suatu pembelajaran. Selain itu peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat memberikan motivasi, kritik, dan nilai kepada peneliti lain agar dapat lebih baik dalam merancang suatu pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komik.

1.4 Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini merupakan hipotesis deskriptif. Hipotesis deskriptif merupakan jawaban sementara terhadap masalah deskriptif, yaitu yang berkenaan dengan variabel mandiri (Sugiyono, 2015:100). Hipotesis ini merupakan jawaban sementara terhadap kebenarannya, maka perlu untuk adanya pengujian dan pembuktian dengan mempertimbangkan antara fakta-fakta yang relevan dan yang masuk akal. Penelitian hipotesis deskriptif sesuai dengan penelitian ini karena sesuai dengan rumusan masalah yang ada di dalam penelitian ini Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas maka hipoetsis dalam penelitian ini yaitu:

1. Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media berbasis komik *strip* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMPN 1 Kwanyar.
2. Ha: Ada pengaruh penggunaan media berbasis komik *strip* terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMPN 1 Kwanyar.

Peneliti menggunakan media berbasis komik *strip* karena media tersebut dapat mempengaruhi kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMPN 1 Kwanyar. Hal tersebut karena adanya keterkaitan antara media berbasis komik *strip* dengan materi menulis cerita fantasi terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerita.

1.5 Definisi Operasional

1. Hamalik dalam Arsyad (2013:19-20) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

2. Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan (Gumelar, 2:2011).
3. *Strip* komik adalah sederet panil (*panel*) berisi gambar-gambar yang disertai dengan tulisan, yang menceritakan kisah yang menghibur (Sabin dalam Ayu Ida Savitri 2016:11).
4. Menulis adalah suatu bentuk berfikir, tetapi justru berpikir bagi membaca tertentu dan bagi waktu tertentu. Salah satu dari tugas-tugas terpenting penulis sebagai penulis adalah menguasai prinsip-prinsip menulis dan berpikir, yang akan dapat menolongnya mencapai maksud dan tujuannya D'Angelo dalam Tarigan (1994:22-23).
5. Cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Berfantasi secara aktif bisa mengasah kreativitas (Harsati, 2016:44).