

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menulis merupakan kegiatan, proses, dan keterampilan seseorang dalam menuangkan hasil pemikiran, pengalaman, dan pengetahuan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah tulisan. Abbas dalam Yulianti (2021) menyampaikan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang yang dapat mengungkapkan pendapat, gagasan, dan perasaan kepada orang lain dengan bahasa tulis. Hal ini sejalan dengan definisi menulis menurut Rofi'uddin dan Darmiyati dalam Yulianti (2021) yang menyampaikan bahwa menulis ialah keterampilan dalam menuangkan gagasan, pikiran, tanggapan, pendapat, atau ungkapan perasaan dengan memanfaatkan bahasa tulis.

Pada proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah, menulis bukan hanya didefinisikan sebagai kegiatan, proses, dan keterampilan, melainkan juga elemen capaian pembelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa. Dalam Kurikulum Merdeka mata pelajaran bahasa Indonesia, pemerintah menetapkan empat elemen capaian pembelajaran, yaitu menyimak, berbicara dan mempresentasikan, membaca dan memirsa, serta menulis. Empat elemen tersebut saling memiliki keterkaitan karena pengalaman, ilmu pengetahuan, dan pemikiran didapatkan melalui kegiatan menyimak dan membaca, serta diwujudkan melalui kegiatan berbicara dan menulis. Menurut Ratnasari (2020) keterampilan menulis terbentuk dari proses integrasi seseorang dari kegiatan mendengar, berbicara dan membaca, kemudian diekspresikan kembali dalam bentuk tulisan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan

yang kompleks sehingga seseorang perlu melalui tahapan yang dilakukan secara berurutan, sesuai dengan tingkat kompetensi siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat dua jenis teks yang diajarkan kepada siswa, yaitu teks fiksi dan nonfiksi. Menurut Hidayah (2024) teks fiksi adalah teks yang bersifat imajinatif, khayalan, atau tidak nyata. Contoh teks fiksi yaitu cerpen, novel, komik, dan cerita bergambar. Sedangkan teks nonfiksi ialah teks yang ditulis berdasarkan fakta dan kenyataan. Teks ini berisi informasi, teori, atau wawasan baru. Contoh teks nonfiksi adalah teks biografi, karya ilmiah, dan esai. Salah satu teks nonfiksi yang dipelajari pada fase D adalah teks eksplanasi.

Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan tentang kejadian atau peristiwa yang terjadi di sekitar manusia (Darmawati, 2019). Menurut Djatmika dan Isnanto (2018) tujuan penulisan teks eksplanasi ialah untuk mengetahui proses-proses yang menyebabkan terjadinya sebuah fenomena dan dapat dimengerti oleh seseorang atau khalayak umum. Proses yang ditulis biasanya berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, dengan memahami proses terjadinya hujan, para ahli dapat membuat alat yang dapat mendeteksi hujan atau cuaca. Ciri-ciri teks eksplanasi adalah faktual, bersifat keilmuan, informatif, dan membahas hal-hal yang umum (Nanda, 2024). Menurut Estefina (2024) teks eksplanasi memiliki beberapa fungsi termasuk meningkatkan literasi, mendukung pembelajaran, serta menstimulasi minat dan keingintahuan siswa.

Berdasarkan Asesmen Nasional yang dilaksanakan oleh pemerintah, dapat diketahui bahwa siswa SMP YPI Nasrul Umam memperoleh nilai literasi di bawah Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Hal tersebut dibuktikan dengan

terpilihnya sekolah tersebut sebagai salah satu lokasi tujuan dalam program Kampus Mengajar (KM) 8. Nilai literasi yang diperoleh pada sekolah tersebut ialah sebanyak 65. Salah satu aspek materi yang memperoleh nilai rendah dan harus ditingkatkan ialah pada materi teks eksplanasi. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa dibutuhkan pengembangan dalam aspek literasi, salah satunya pengembangan pada materi teks eksplanasi.

Literasi menurut Fadhol (2020) ialah kemampuan seseorang dalam mengelola dan menangkap informasi dalam proses membaca dan menulis. Kemampuan literasi siswa dapat ditingkatkan. Menurut Purbowati (2024), literasi dapat ditingkatkan dengan beberapa strategi termasuk dengan mengajarkan proses perencanaan dan penyusunan tulisan. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kegiatan menulis dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ayu Ita Mufidah Ningrum, S.Hum, guru bahasa Indonesia SMP YPI Nasrul Umam pada tanggal 17 April 2025, dapat diketahui bahwa kendala yang dihadapi siswa dalam mempelajari teks eksplanasi yaitu terdapat beberapa siswa yang sulit memahami pembelajaran sehingga perlu dijelaskan beberapa kali untuk dapat memahami pembelajaran. Hal yang dibutuhkan oleh guru pada materi teks eksplanasi ialah media. Media pembelajaran teks eksplanasi harus dapat menjelaskan secara detail dan menarik. Namun, untuk mempersiapkan media selain LKS atau buku pelajaran dibutuhkan waktu yang cukup lama. Salah satu media pembelajaran yang disukai oleh siswa adalah cerita bergambar yang menggabungkan narasi dan visual. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media komik cocok digunakan sebagai media pembelajaran teks eksplanasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama dengan 24 siswa kelas IX SMP YPI Nasrul Umam, dapat diketahui bahwa metode belajar yang banyak digunakan oleh siswa adalah membaca yang membutuhkan kemampuan visual. Media pembelajaran yang disukai atau diinginkan siswa ialah media elektronik. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa ialah media komik digital.

Menurut Musfiquon dalam Safitri, dkk (2023) media pembelajaran memiliki peran yang sangat luas karena dapat memberikan dukungan terhadap capaian hasil pembelajaran. Media tidak hanya berperan sebagai alat untuk menyalurkan pesan komunikasi yang sepenuhnya dikendalikan oleh manusia, melainkan dapat mengambil peran sebagian tugas guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Dengan mengoptimalkan peran media pembelajaran, proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan dapat mencapai hasil yang maksimal.

Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, audio, audio visual, dan multimedia. Namun, ada juga beberapa ahli yang memiliki pendapat lain, seperti Safitri, dkk (2023) yang membagi jenis pengembangan media pembelajaran menjadi enam kategori, yaitu media berbasis teks/grafis, audio, video, media interaktif, internet dan media sosial, serta *virtual reality (VR)*. Berdasarkan perkembangannya, Pagarra, dkk (2022) mengelompokkan media menjadi empat kategori, yaitu media hasil teknologi cetak, teknologi audio, komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuniarti, dkk (2023) yang mengelompokkan media pembelajaran menjadi dua jenis, yaitu

media konvensional dan media digital. Media konvensional adalah media yang tidak melibatkan aplikasi atau program komputer lainnya. Sebaliknya, media digital adalah media yang melibatkan teknologi seperti internet dan berbagai perangkat, seperti gawai dan laptop.

Salah satu media pembelajaran berbasis teks/grafis adalah komik. Media komik merupakan media yang mengutamakan indera penglihatan dan telah mengalami perkembangan teknologi. Menurut Setyawan dalam Rochmawati (2020) Pada mulanya, komik termasuk media konvensional yang dapat ditemui pada buku, majalah, dan surat kabar. Pada masa ini, komik telah mengalami perkembangan teknologi di internet dan media sosial dengan nama komik digital.

Menurut Hakim (2017), komik digital adalah gambar atau lambang yang dapat diakses melalui media elektronik atau digital seperti gawai dan disusun dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi. Menurut Ahmad (2018), komik digital adalah komik yang berbentuk digital, diproduksi dengan memanfaatkan media digital, disebarluaskan secara digital, atau dikembangkan secara digital. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa komik digital merupakan kumpulan gambar yang memanfaatkan kumpulan gambar.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa teks eksplanasi dapat dijelaskan melalui media komik digital dengan alasan; pertama, pada materi menulis teks eksplanasi dibutuhkan media yang dapat menjelaskan informasi dan menarik perhatian siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Parayanti (2022) yang menyatakan bahwa komik digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi secara visual sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Kedua, berdasarkan wawancara

bersama guru, dapat diketahui bahwa hal yang dibutuhkan oleh guru pada materi teks eksplanasi ialah media yang dapat menjelaskan secara detail dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang disukai oleh siswa adalah cerita bergambar yang menggabungkan narasi dan visual. Ketiga, Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama siswa SMP YPI Nasrul Umam, siswa tidak tahu pengertian maupun cara menulis teks eksplanasi. Media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh siswa adalah media elektronik.

Menurut Wibowo (2021), komik digital sebagai media pembelajaran memiliki empat keunggulan, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar, dapat merangsang siswa memproses materi yang dipelajari sehingga merangsang keingintahuan dalam belajar, dapat mengaktifkan siswa dalam memberikan umpan balik, dan dapat mengukur tingkat pemahaman siswa melalui evaluasi yang sesuai. Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi teks eksplanasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Pardiyono (2021) yang menyatakan bahwa teks eksplanasi merupakan teks yang menjelaskan suatu peristiwa atau kejadian secara ilmiah sehingga dibutuhkan kemampuan untuk merangkai kata, termasuk penggunaan kata teknis dan kata ilmiah. Kemampuan merangkai kata dapat berkembang melalui kegiatan menulis dan penggunaan media yang menarik serta dapat merangsang siswa untuk memproses pelajaran. Dengan demikian, media komik digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen menulis teks eksplanasi.

Media pembelajaran komik digital dapat dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi. Salah satu aplikasi menggambar komik yang dapat

digunakan untuk menciptakan media pembelajaran komik digital adalah aplikasi *medibang paint*. *medibang paint* merupakan aplikasi menggambar yang dapat digunakan secara gratis. Keunggulan aplikasi tersebut ialah dapat digunakan di laptop maupun gawai, terdapat beragam fitur yang memudahkan pengguna, dan dapat menciptakan komik dengan kualitas yang baik (Indarti, 2021).

Media pembelajaran pada materi menulis teks eksplanasi dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis. Pemilihan media yang sesuai dengan minat siswa dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital “Eksline” pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk siswa kelas IX. Dengan demikian, judul penelitian ini ialah “Pengembangan komik digital *Eksline* pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk siswa kelas IX”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses pengembangan media komik digital “Eksline” pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk siswa kelas IX?
- 2) Bagaimanakah kelayakan komik digital “Eksline” pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk siswa kelas IX berdasarkan validasi para ahli?

- 3) Bagaimanakah respons siswa terhadap komik digital “Eksline” pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk siswa kelas IX?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, dapat diketahui bahwa tujuan penelitian pengembangan media komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk kelas IX ialah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media komik digital “Eksline” pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *Medibang paint* untuk siswa kelas IX.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan komik digital “Eksline” pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk siswa kelas IX berdasarkan validasi para ahli dan respons siswa.
- 3) Untuk mengetahui respons siswa terhadap komik digital “Eksline” pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk siswa kelas IX.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa komik digital. Adapun spesifikasi produk diantaranya ialah sebagai berikut.

- 1) Desain cover berupa gambar 3 tokoh. Terdapat ringkasan isi yang menjelaskan isi media dan tujuan pembuatan media pada halaman depan komik.
- 2) Bagian pembuka komik terdapat pengantar cerita dan terdapat tiga tokoh yang muncul sebagai pengenalan tokoh.

- 3) Pada bagian isi terdapat isi cerita dan isi materi menulis teks eksplanasi.
- 4) Penutup berisi gambar imut (chibi) yang disertai dengan kalimat penyemangat untuk meningkatkan motivasi siswa.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan memiliki batasan agar menjadi terarah dan terfokus pada permasalahan yang dibahas. Batasan penelitian pengembangan media komik digital pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk siswa kelas IX ialah sebagai berikut.

- 1) Media komik digital dikembangkan dengan bantuan aplikasi *medibang paint* dan hanya dapat diakses melalui media elektronik seperti gawai atau laptop.
- 2) Materi yang digunakan ialah elemen menulis teks eksplanasi untuk kelas IX.
- 3) Capaian pembelajaran pada penelitian pengembangan ini CP fase D pada elemen menulis.
- 4) Tujuan Pembelajaran pada penelitian pengembangan media komik digital ini yaitu siswa mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis berupa teks eksplanasi secara logis, kritis, dan kreatif.

1.6 Pentingnya Penelitian

Produk ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru pada pembelajaran menulis teks eksplanasi. Berdasarkan latar belakang, kesulitan fokus dan munculnya rasa malas yang dihadapi oleh siswa dapat menghambat kegiatan pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan komik ini dapat menjadi alternatif media pengajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

Bagi siswa, permasalahan berupa kesulitan fokus dan munculnya rasa malas dapat berakibat pada turunnya hasil belajar. Dengan adanya penelitian pengembangan komik digital ini, diharapkan siswa menerima dan memahami materi menulis teks eksplanasi melalui media pembelajaran komik digital dengan lebih mudah sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa untuk memahami struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah menulis teks eksplanasi.

Bagi sekolah, penelitian pengembangan media komik digital pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk siswa kelas IX dapat digunakan sebagai pendukung penerapan kurikulum berbasis teknologi yang relevan dengan zaman yang terus berkembang. Media pembelajaran ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di sekolah. Penelitian ini juga membantu sekolah dalam mengembangkan profesionalisme guru.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah ini bertujuan untuk menghindari perbedaan pengertian atau pemahaman istilah pada penelitian. Definisi istilah yang terdapat pada penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Eksplanasi, berarti paparan atau uraian yang menjelaskan alasan dan proses terjadinya fenomena yang dirangkai dengan urutan, berisi informasi berdasarkan fakta, dan digunakan untuk menjelaskan sebab akibat terjadinya sesuatu.
- 2) Komik digital ialah sekumpulan gambar dan teks yang disusun dalam bingkai-bingkai yang berurutan. Komik digital dapat diakses melalui internet

dan menggunakan perangkat seperti gawai dan laptop. Komik digital pada penelitian ini yaitu komik yang dibuat dengan memanfaatkan aplikasi digital *medibang paint* dan dipublikasikan melalui aplikasi komik digital *webtoon*.

- 3) Menulis merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan tulisan berupa teks eksplanasi. Menulis teks eksplanasi dengan tema “lingkungan” adalah capaian pembelajaran yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar.
- 4) Proses pengembangan adalah serangkaian langkah atau fase yang dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media komik digital “Eksline” pada materi menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *medibang paint* untuk siswa kelas IX. Pengembangan media komik digital ini dihasilkan dengan bantuan aplikasi *medibang paint* dan diunggah melalui aplikasi *webtoon*.