

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberadaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena media dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi dan sebagai alat interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tuntutan kurikulum, artinya media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan pelaksanaan kurikulum di sekolah.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka memiliki model utama yang terdiri atas empat tahapan, yaitu penjelasan untuk membangun konteks, pemodelan, pembimbingan, dan pemandirian. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran bahasa Indonesia tak hanya digunakan sebagai alat belajar berbahasa, tetapi juga sebagai alat untuk membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik dalam semua peristiwa komunikasi yang mendukung keberhasilan dalam pendidikan.

Menulis menjadi salah satu kemahiran berbahasa yang memiliki keharusan untuk dipahami oleh siswa. Kemahiran menulis merupakan alternatif alat komunikasi secara tidak langsung. Menulis dapat menjadi alat untuk mencurahkan ide dengan bahasa tulis. Selain itu, menulis adalah sebuah langkah dalam berpikir. Kegiatan berpikir yang baik dalam menulis mampu menghasilkan bahasa tulis yang baik.

Salah satu capaian pembelajaran menulis teks terdapat di kelas X Sekolah Menengah Atas yakni pada materi teks cerpen. Menurut Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, terdapat elemen menulis dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran ini adalah siswa mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya yakni mengubah teks hikayat menjadi teks cerpen.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 3 Kota Batam, pada hari Kamis, tanggal 21 November 2022 pukul 14.00-14.30 WIB dengan responden ibu Nukita Rachmawati, S.Pd. menyatakan bahwa siswa kelas X kurang dalam kemampuan menulis teks cerpen, siswa terkadang merasa jenuh jika mempelajari materi yang berbasis teks, dan siswa belum dapat membedakan antara teks hikayat dan teks cerpen. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Permasalahan tersebut tentu menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi untuk mengatasinya. Solusi yang dapat mengatasi kekurangan tersebut ialah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu siswa belajar dengan mudah dan menyenangkan, yakni dengan media komik pintar berbasis *blog*.

Hadirnya media komik pintar berbasis *blog* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi karena memiliki menu atau fitur yang dapat disesuaikan

dengan kebutuhan siswa. Untuk selanjutnya, media komik pintar akan disingkat menjadi komtar. Media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan oleh peneliti ini berbeda dan belum pernah digunakan oleh guru di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Batam. Media komtar berbasis *blog* ini memiliki beberapa kelebihan, yakni dapat meningkatkan minat baca siswa, materi yang disajikan dengan bentuk percakapan di dalam sebuah komik dapat membantu siswa dengan mudah mengingat materi dan menimbulkan imajinasi saat merangkai kalimat, tampilan materi dalam bentuk komik maupun *blog* yang di desain menarik dapat menghilangkan kejenuhan saat mempelajari teks, siswa dapat mengakses media komtar berbasis *blog* ini secara online, dengan adanya kemudahan ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa ketika belajar. Selain itu, juga terdapat tambahan sumber tautan cara mengembangkan teks cerpen serta soal latihan yang disajikan dengan menarik agar siswa tetap merasa senang dan tidak jenuh ketika menulis cerpen.

Adanya media komtar berbasis *blog* ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang ada di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Batam. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blog* untuk Kemahiran Menulis Cerpen Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Batam”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran komtar berbasis *blog* untuk kemahiran menulis cerpen siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Batam?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran komtar berbasis *blog* untuk kemahiran menulis cerpen siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Batam.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran komtar berbasis *blog* adalah sebagai berikut.

1. Komik yang diterbitkan di dalam *blog*, akan menjadi media pembelajaran untuk materi menulis cerpen, media ini diharapkan dapat membantu siswa mempelajari cara menulis cerpen yang baik.
2. Komik berisi materi pengertian cerpen, ciri-ciri cerpen, langkah-langkah mengubah teks hikayat menjadi teks cerpen, dan unsur intrinsik cerpen.
3. Karakter komik dibuat menarik, beragam dan berwarna menggunakan *template* gratis dari aplikasi *Comic Page Creator*.
4. Background untuk komik dan *blog* dibuat menggunakan *template* gratis dari *Canva* dan beberapa sumber dari aplikasi *Pinterest*.

5. Komik akan diterbitkan di sebuah halaman *blog* yang dapat diakses secara langsung dengan link yang akan diberikan.
6. Media *blog* yang digunakan adalah *WordPress*.
7. *WordPress* yang dibuat peneliti akan di desain semenarik mungkin dan akan memiliki fitur-fitur menu yang berbeda fungsinya.
8. Setiap bab pembahasan materi akan dibuat dalam menu yang berbeda.
9. Siswa dapat langsung terkoneksi dengan *google form* dengan hanya menekan *link* yang ada.
10. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam perkembangan dunia pendidikan, khususnya mengenai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks, serta menambah pengetahuan bagi pembaca.

2. Manfaat Parktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini mampu menjadi alat alternatif bagi guru dalam mengembangkan dan memilih media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini mampu membuat siswa mengingat serta mempelajari materi menulis cerpen dengan mudah dan dapat meningkatkan kemahiran menulis cerpen bagi siswa.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini bisa menjadi bahan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran komtar (komik pintar) berbasis *blog* adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran cerpen menggunakan komik berbasis *blog* ini mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa.
- b. Peserta didik dapat memproduksi teks cerpen baik secara bersama maupun mandiri.
- c. Validator yaitu dosen yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu, juga validator ahli media yang sudah mahir dalam bidangnya.
- d. Aspek dalam angket validasi mencerminkan penelitian secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Penelitian

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *blog* yang mengharuskan siswa mendapatkan akses internet.
- b. Peraturan penggunaan gawai yang terbatas pada setiap sekolah menyebabkan guru harus lebih memperhatikan siswa selama proses pembelajaran terutama ketika sedang menggunakan gawai agar tidak disalahgunakan saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba lapangan.
- d. Uji coba produk dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Batam kelas X.
- e. Penelitian ini dibatasi sampai tahap pengembangan (*develop*) selanjutnya akan diteliti kembali oleh peneliti berikutnya pada tahap penyebaran (*disseminate*)

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan ialah cara peneliti untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk atau menciptakan produk dan memvalidasi produk serta memilih metode penelitian agar produk yang dibuat valid untuk digunakan.
2. Media pembelajaran ialah alternatif bantuan untuk guru menyampaikan materi saat proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran komtar berbasis *blog* adalah media belajar *online* berupa cerita bergambar dalam bentuk komik yang memiliki karakter tokoh di

dalamnya dan diterbitkan di sebuah *blog WordPress* serta berisi materi pembelajaran menulis cerpen, soal latihan, dan contoh cerpen bagi siswa.

4. Media *blog* adalah alternatif media pembelajaran dari situs web yang berisi informasi atau materi yang dapat diakses oleh siswa secara *online*.
5. Kemahiran menulis adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh penulis untuk mengungkapkan ide atau gagasan menggunakan bahasa tulis.
6. Cerpen adalah karya sastra bersifat fiksi yang disajikan dengan ringkas dan berfokus pada satu konflik saja.

