

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang posisi penting dalam suatu negara. Hal ini karena, melalui Pendidikan sebuah negara dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia disuatu negara. Oleh karena itu, Pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, dengan tujuan menghasilkan generasi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Adapun tujuan pendidikan itu sendiri sesuai yang tercantum dalam UU Sisdiknas Negeri no. 20 Tahun 2003, yaitu mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika, sehat, terpelajar, cakap, imajinatif, bebas, dan menjadi penduduk negara yang dapat bertanggungjawab dan diandalkan.

Berdasarkan dasar tujuan pendidikan nasional tersebut, membuat Pemerintah menyusun kebijakan dengan tujuan agar pendidikan dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Salah satu cara pemerintah untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, dan efisien yaitu dengan mengembangkan kurikulum yang mengacu pada Permendiknas No. 5 Tahun 2022 yang menyebutkan bahwa Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, dan Sekolah Menengah. Standar isi dikembangkan melalui pemetaan terhadap ruang lingkup materi, sehingga materi yang dipelajari sesuai dengan kompetensi lulusan. Ruang lingkup materi dirumuskan berdasarkan: 1) muatan wajib sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan; 2) konsep keilmuan; dan 3) jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Standar isi menjadi acuan untuk Kurikulum 2013, Kurikulum darurat dan Kurikulum Merdeka.

Selain muatan materi yang dirumuskan lebih spesifik, pada kurikulum Merdeka juga terdapat elemen-elemen pada setiap materi. Adapun pada mata pelajaran bahasa Indonesia, setiap materi memuat elemen-elemen yang meliputi elemen menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Kelima elemen tersebut menjadi tolak ukur tercapainya pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut tentu menegaskan bahwa setiap siswa harus mampu menguasai beberapa elemen pada setiap materi bahasa Indonesia, agar terciptanya siswa yang memiliki keterampilan berbahasa yang baik.

Sementara itu, untuk memperoleh ketrampilan berbahasa yang baik dibutuhkan bahan ajar yang sesuai. Bahan ajar sendiri termasuk ke dalam aspek penting dalam dunia Pendidikan. Hal ini karena, bahan ajar merupakan sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar siswa. Selain itu, bahan ajar juga dapat menjadi faktor utama yang mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sehingga jika bahan ajar bervariasi dan dapat dipenuhi, maka dapat dipastikan kualitas pendidikan di Indonesia dapat mengalami peningkatan sekaligus dapat membangkitkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Semakin siswa termotivasi dalam belajar maka hasil belajar siswa juga akan semakin meningkat. Namun di beberapa sekolah masih banyak ditemukan guru yang kesulitan untuk memiliki bahan ajar yang inovatif, relevan dan mudah digunakan, sehingga banyak guru di Indonesia yang masih menggunakan satu sumber yang berasal dari pemerintah. Dengan kurangnya bahan ajar yang inovatif maka motivasi belajar siswa juga akan menurun. Hal ini karena, dengan kurangnya bahan ajar yang beraneka ragam, lengkap, dan inovatif membuat guru dan siswa mengalami kesulitan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu,

diperlukan pengembangan bahan ajar agar tercipta bahan ajar yang lebih variatif, inovatif, menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Adapun pengembangan bahasa ajar yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengembangan bahan ajar berbasis *e-comic*. Bahan ajar berbasis *e-comic* merupakan bahan ajar yang disusun dengan menambahkan gambar kartun berteks, video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai saran untuk menyampaikan materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemas dalam bentuk *qr*, sehingga guru dapat mengakses dengan mudah tanpa harus melibatkan media lain untuk menggunakan bahan ajar *e-comic* ini. Sementara itu, pengembangan bahan ajar *e-comic* sendiri ditunjukkan untuk materi teks anekdot. Pemilihan teks anekdot sebagai materi yang digunakan dalam bahan ajar berbasis *e-comic* ini, didasarkan pada kesesuaian materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat dibuat animasi. Selain itu, alasan pemilihan materi teks anekdot sebagai materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini yaitu adanya kesulitan pada siswa untuk memahami materi teks anekdot yang disampaikan hanya dalam bentuk tulisan. Sementara itu, teks anekdot sendiri menurut Gumelar & Mulyati (2018:110) merupakan teks yang berisi kritikan terhadap pemerintah atau pihak tertentu yang dikemas dengan humor. Berdasarkan pengertian tersebut, membuat peneliti memilih teks anekdot sebagai materi yang sesuai untuk dimasukkan ke dalam bahan ajar yang akan dikembangkan dengan berbasis *comic*. Hal ini karena, dibandingkan dengan materi lainnya seperti teks laporan hasil observasi, teks hikayat, puisi, cerpen, dan lain sebagainya. Materi teks anekdot dapat disajikan dengan menyenangkan melalui animasi, namun maksud dari penulisan teks anekdot sendiri dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, alasan lainnya mengenai pemilihan

teks anekdot karena dilingkungan sehari-hari pemberian kritik kepada seseorang, pemerintah dan pihak tertentu sering ditemukan. Namun masih banyak pemberi kritik yang menyampaikan dengan cara yang tajam, sehingga membuat penerima kritik merasa sakit hati. Oleh karena itu, peneliti memilih teks anekdot sebagai materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar berbasis *e-comic*, tujuannya agar siswa dapat mempelajari cara penyampaian kritik terhadap pihak tertentu dengan cara yang baik dan sopan serta dapat diikuti dengan unsur humor, agar penerima kritik tetap memahami maksud dan tujuan dari kritikan yang disampaikan namun penerima kritik tidak merasa tersakiti.

Sementara itu, bahan ajar berbasis *e-comic* diharapkan menjadi bahan ajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari materi bahasa Indonesia terutama materi teks anekdot. Kemudian dengan adanya bahan ajar berbasis *e-comic* diharapkan juga dapat memberikan solusi untuk masalah yang dihadapi oleh siswa yaitu adanya perasaan bosan dengan bahan ajar yang kurang bervariasi. Kemudian siswa juga merasa membutuhkan bahan ajar yang dapat diakses dan dipelajari secara mandiri di mana dan kapan saja tanpa terkendala dengan biaya dan waktu. Adapun uraian di atas juga didukung oleh penelitian dari Aliaz & Saleh (dalam Hadi & Dwijananti, 2015), yakni bahwa *mobile comic* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan rasa tertarik dan membangun motivasi siswa terhadap kegiatan belajar mengajar. Kemudian dampak yang ditimbulkan yaitu meningkatnya hasil belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah kurang beragam.
2. Kurangnya bahan ajar yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
3. Belum banyaknya pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia khususnya untuk keterampilan menulis pada materi teks anekdot.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan topik pada penelitian ini, maka masalah penelitian dibatasi oleh Batasan-batasan sebagai berikut:

1. Produk bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar berbasis komik digital (*e-comic*) yang ditunjukkan untuk ketrampilan menulis pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Purbalingga.
2. Peneliti melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah 4 Purbalingga dan pengujian bahan ajar berbasis *e-comic* ini hanya meliputi pengujian kelayakan produk, tidak menguji pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa.

## **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah kebutuhan guru dan siswa akan bahan ajar berbasis *e-comic* untuk materi teks anekdot?
2. Bagaimana produk dari bahan ajar berbasis *e-comic* untuk materi teks anekdot?

3. Bagaimanakah respon hasil validasi ahli terhadap bahan ajar berbasis *e-comic* untuk materi teks anekdot?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *e-comic* untuk materi teks anekdot?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kebutuhan guru dan akan bahan ajar berbasis *e-comic* untuk materi teks anekdot.
2. Menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis *e-comic* untuk materi teks anekdot.
3. Mengetahui hasil validasi ahli terhadap bahan ajar berbasis *e-comic* untuk materi teks anekdot.
4. Mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *e-comic* untuk materi teks anekdot

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang berkepentingan diantaranya:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dapat digunakan sebagai sumber rujukan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan menggunakan

media teknologi dan informasi, khususnya pada pengembangan bahan ajar *e-comic* bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis yang dikembangkan oleh peneliti.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Dengan adanya bahan ajar e-kcomic pada materi teks anekdot, dapat digunakan sebagai referensi serta bahan ajar tambahan bagi guru dalam proses mengajar.

### **b. Bagi Siswa**

Dapat digunakan sebagai referensi atau bahan ajar tambahan sehingga mampu memotivasi, menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari teks anekdot, dan mampu menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari.

### **c. Bagi Peneliti**

Dapat menambah wawasan dalam pengembangan bahan ajar *e-comic* pada materi teks anekdot dan dapat menjadi rujukan dalam melakukan penelitian yang relevan.