

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia memiliki posisi dan peran yang krusial bagi bangsa Indonesia di wilayah Negara Indonesia. Sejak Sumpah Pemuda pada 28 Oktober 1928, bahasa Indonesia diangkat sebagai bahasa nasional dengan fungsi sebagai lambang kebanggaan, identitas, alat pemersatu, dan sarana komunikasi. Penetapan bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara kemudian diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 pada 18 Agustus 1945, dengan fungsi sebagai bahasa resmi pemerintahan, pendidikan, perencanaan dan pelaksanaan pembangunan, serta ilmu pengetahuan dan teknologi. (Febrianti & Pulungan, 2021) menjelaskan bahwa bahasa adalah lambang atau alat komunikasi suara yang memungkinkan individu untuk berinteraksi satu sama lain dalam masyarakat. Peran bahasa dalam kehidupan sosial sangatlah penting karena digunakan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Seiring dengan perkembangan zaman, bahasa terus berubah dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Dalam lingkup yang lebih kecil seperti keluarga dan lingkungan sekitar, kita menggunakan bahasa daerah atau bahasa ibu untuk berkomunikasi, tetapi dalam lingkup yang lebih luas dan formal, bahasa Indonesia menjadi bahasa yang digunakan.

Marsudi mengungkapkan secara filosofis, bahasa merupakan cara bagi manusia untuk mengungkapkan realitas melalui penggunaan simbol-simbol atau tanda-tanda yang memiliki makna eksistensial. Keberhasilan masyarakat Indonesia dalam mempertahankan dan melestarikan bahasa Indonesia sangat penting. Salah satu caranya adalah dengan terus menciptakan kosakata dan istilah-istilah baru, baik itu dengan menyerap kata-kata dari bahasa daerah maupun dari bahasa asing. Bahasa Indonesia harus mampu terus berkembang untuk menjadi bahasa yang digunakan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini penting mengingat perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat di era global saat ini (Febrianti & Pulungan, 2021).

Menjabarkan bahwa belajar dan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan-tujuan tertentu telah ditetapkan sebelumnya dan guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis. Guru menggunakan segala sumber daya yang tersedia untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, peserta didik berperan sebagai subjek dan objek pendidikan. Dengan demikian, esensi dari proses pengajaran adalah upaya peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai ketika peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam upaya mencapainya (Anisa, dkk 2020).

Dalam era digitalisasi saat ini, pembelajaran yang inovatif menjadi hal yang penting dan harus diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada tingkat sekolah dasar. Salah satu upaya tersebut adalah pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masa kini, seperti komik elektronik atau *e-comic*, dalam memfasilitasi proses pembelajaran di sekolah dasar. Materi menulis puisi di sekolah dasar adalah bagian penting dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan berbahasa siswa. Oleh karena itu, memanfaatkan teknologi dalam bentuk *e-comic* dapat menjadi hal yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

(Kustandi & Darmawan, 2020) Menyatakan salah satu metode untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan adalah dengan memanfaatkan komik sebagai alat bantu pembelajaran. Mengapa komik, Karena baik anak-anak maupun orang dewasa cenderung menyukai komik. Oleh karena itu, dengan menggunakan media yang menyenangkan ini dalam pembelajaran, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan Siswa dapat merasakan pengalaman baru dalam belajar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep sulit. Meskipun demikian, penggunaan *e-comic* untuk materi menulis puisi di Sekolah Dasar

masih tergolong baru dan belum banyak digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengembangkan *e-comic* menggunakan aplikasi *Comicai* yang sesuai dengan kurikulum dan valid sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menulis puisi pada siswa sekolah dasar.

Dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Menggunakan Aplikasi *Comicai* Materi 'Menulis Puisi' untuk Siswa Kelas IV di SDN 30 Palembang," analisis kebutuhan dimulai dengan mengidentifikasi target utama penelitian, yaitu siswa kelas IV, guru dan kurikulum. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru untuk memahami tantangan siswa dalam belajar menulis puisi dan melalui survei terhadap siswa untuk mengetahui jenis materi pembelajaran yang mereka anggap menarik. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur puisi dan merasa bosan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran *e-comic* menggunakan aplikasi *Comicai*, yang dirancang dengan fitur-fitur interaktif seperti ilustrasi menarik dan dengan cerita yang berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari, untuk memudahkan siswa memahami konsep menulis puisi dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat. Kebutuhan ini

memastikan bahwa e-comic yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa, serta mendukung efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti terhadap siswa SD Negeri 30 Palembang, pada kelas IV mengenai pembelajaran menulis puisi, bahwa siswa masih sulit untuk menangkap penjelasan dari guru tentang pembelajaran menulis puisi. Peserta didik kurang tertarik dengan cara penjelasan dari guru, peserta didik kurang menangkap pembelajaran dan lebih memilih untuk bermain main pada saat guru menjelaskan.

Pembelajaran menulis puisi sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan oleh sebagian besar siswa. Mereka seringkali menghiraukan apa yang dijelaskan oleh guru, menyebabkan nilai mereka dibawah standar KKM yang diberikan, yang biasanya ditetapkan pada 75. Dari data yang diberikan oleh wali kelas IV SD Negeri 30 Palembang, menunjukkan bahwa hanya 6 dari 28 siswa yang nilainya diatas KKM.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat PPL (Praktik pengenalan lapangan) dan observasi menunjukkan bahwa siswa SD Negeri 30 Palembang, khususnya di kelas IV banyak yang gemar membaca komik bergambar dan mereka baca pada saat jam istirahat, mereka menganggap media bergambar lebih mudah dipahami dan dapat dicerna dengan mudah dan dapat di akses kapan saja mereka mau.

Dengan menggunakan media komik digital, siswa dapat lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran tentang menulis puisi. Komik dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap membosankan. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penggunaan e-comic, sebagai bentuk media visual yang menggabungkan gambar dan teks, telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi, terutama di kalangan anak-anak. Menurut studi oleh (Telaumbanua & Bawamenewi, 2023) , e-comic dapat membuat materi pelajaran menulis puisi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa SD, karena menggabungkan elemen visual yang menarik dengan narasi yang menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran puisi, penelitian oleh (Indriasih, dkk 2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan e-comic dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran, selain itu dapat membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosional, serta mempermudah proses pembelajaran bagi siswa.

Setelah pemabahasan diatas dapat dirangkum Bahasa Indonesia memiliki peran krusial dalam kehidupan bangsa Indonesia sebagai bahasa nasional dan resmi negara, yang berfungsi sebagai alat komunikasi, lambang kebanggaan, dan pemersatu bangsa. Bahasa Indonesia juga diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 dan berfungsi dalam berbagai aspek seperti pemerintahan, pendidikan, dan teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman, bahasa harus terus berkembang untuk mengikuti perubahan sosial dan teknologi.

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran yang inovatif dan penggunaan teknologi dalam media pembelajaran menjadi sangat penting, terutama di era digital saat ini. Komik, khususnya e-comic, merupakan salah satu media yang bisa memotivasi dan meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan e-comic dalam pembelajaran menulis puisi di tingkat sekolah dasar bisa menjadi solusi untuk mengatasi masalah kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Penelitian menunjukkan bahwa e-comic dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Penggunaan aplikasi Comicaai dalam pengembangan e-comic untuk materi menulis puisi dapat membantu siswa SD, khususnya di SD Negeri 30 Palembang, dalam meningkatkan minat dan keterampilan mereka dalam menulis puisi. Observasi menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut

cenderung lebih tertarik pada komik bergambar daripada metode pembelajaran tradisional, yang dapat membantu mengatasi masalah rendahnya nilai dan minat siswa dalam pembelajaran menulis puisi.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-comic sebagai media pembelajaran untuk materi menulis puisi di sekolah dasar dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dengan memanfaatkan aplikasi Comica, media pembelajaran ini dapat menghadirkan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat mengatasi masalah kebosanan dan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran menulis puisi. Penggunaan e-comic diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, membantu mereka mencapai hasil yang lebih baik, dan mendukung tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang diatas dapat diuraikan terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya Minat Siswa terhadap Pembelajaran Menulis Puisi
2. Keterbatasan Media Pembelajaran yang Menarik dan Inovatif
3. Terbatasnya Pengetahuan dan Keterampilan Guru dalam Memanfaatkan Teknologi

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan memfokuskan pada pengembangan *e-comic* menggunakan aplikasi *ComicAI* untuk materi menulis puisi di kelas IV di SDN 30 Palembang, dengan pembatasan pada konteks kurikulum dan tingkat kelas tersebut. Pembatasan juga melibatkan pengumpulan data respon dari peserta pendidik dan guru yang terlibat dalam penggunaan *e-comic* ini.

1.4 Perumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi awal pengembangan media pembelajaran *E-Comic* menggunakan aplikasi *ComicAI* ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *E-Comic* menggunakan aplikasi *ComicAI* yang valid dan praktis?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *E-Comic* menggunakan aplikasi *ComicAI* yang efektif.

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan media pembelajaran *e-comic* menggunakan aplikasi *ComicAI* materi “Menulis Puisi” Untuk siswa kelas IV di SDN 30 Palembang yang valid, praktis dan efektif.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap sekolah dalam proses pembelajaran seterusnya agar dapat menjadi media yang

baik dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran khususnya dalam menulis puisi. Penelitian ini diharapkan akan memberikan hal positif kepada guru agar dapat meningkatkan kreativitas dan kualitas dari pendidik. Selain itu penelitian ini juga diharapkan akan mempermudah peneliti selanjutnya yang berfokus pada penelitian e-comic maupun menulis puisi.

1.7 Spesifikasi Produk

1.7.1 Format Komik

Komik elektronik strip satu lembar dengan dimensi standar yang mudah dibaca melalui layar perangkat elektronik. Menggunakan aplikasi ComicAI untuk pembuatan komik elektronik, memastikan kualitas visual yang konsisten dan menarik.

1.7.2 Isi Komik:

Cerita-cerita yang dipilih akan berfokus pada konsep-konsep puisi yang diajarkan dalam kurikulum kelas IV. Cerita-cerita tersebut akan disusun sedemikian rupa sehingga relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik di SDN 30 Palembang, membuatnya lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam konteks nyata.

1.7.3 Visual dan Desain:

Memastikan bahwa setiap panel komik memiliki visual yang menarik dan sesuai dengan tema cerita. Desain komik akan disesuaikan dengan preferensi visual siswa kelas IV, menggunakan warna-warna cerah dan gambar-gambar yang menggambarkan situasi kehidupan sehari-hari dengan jelas.

1.7.4 Kesesuaian dengan Kurikulum:

Setiap cerita yang disajikan dalam komik akan langsung terkait dengan materi pembelajaran menulis puisi dalam kurikulum kelas IV. Materi yang disampaikan akan mengikuti struktur kurikulum yang berlaku dan memastikan kebermaknaan serta relevansi dengan pembelajaran di kelas.

1.7.5 Keterlibatan Siswa:

Cerita-cerita akan dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggabungkan elemen-elemen yang menarik dan menghibur. Pertimbangan akan diberikan pada kebutuhan dan minat siswa kelas V untuk memastikan cerita-cerita tersebut dapat menarik perhatian mereka dengan efektif.

1.7.6 Kemudahan Penggunaan

Antarmuka pengguna yang intuitif dan sederhana agar mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik kelas V serta pendidik dan guru. Komik akan tersedia dalam format yang kompatibel dengan berbagai perangkat elektronik yang umum digunakan di sekolah, seperti tablet dan komputer.

1.7.7 Validitas Isi

Setiap cerita dan informasi yang disampaikan dalam komik akan melalui proses validasi oleh ahli bidang pendidikan dan sastra untuk memastikan keakuratan dan relevansinya dengan pembelajaran menulis puisi kelas V.

1.7.8 Pengujian dan Evaluasi

Dilakukan uji coba kepada siswa kelas V di SDN 30 Palembang untuk mengukur efektivitas komik dalam meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi menulis puisi. Tanggapan dari pengujian akan digunakan untuk melakukan perbaikan dan peningkatan terhadap produk sebelum peluncuran resmi