

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bidang pendidikan menitik beratkan perhatiannya terhadap proses belajar mengajar, yang merupakan transfer pengetahuan yang berlangsung dalam konteks pembelajaran.' Pendidikan meliputi semua upaya yang dilakukan melalui tahapan pembelajaran, pelatihan, pendidikan mencakup semua upaya dan panduan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional menurut (Anwar, 2017, h.13). Orang-orang diberi tanggung jawab untuk mendidik siswa dan untuk mengembangkan sifat dan kebiasaan yang sesuai dengan tujuan pendidikan berusaha secara sistematis dan sadar untuk memberikan pendidikan. Pendidikan yang berkembang dengan seiring berjalannya waktu, ialah pendidikan yang bermutu dapat menghasilkan sumber daya manusia yang unggul di masa depan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, sistem pembelajaran harus diperbarui secara efektif agar berjalan dengan lancar dan efisien menurut (Munib A. , 2023). Realisasi tujuan pendidikan bergantung pada kemauan manusia untuk belajar dan mengeksplorasi ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran melibatkan usaha individu untuk memperoleh pengetahuan, baik melalui lingkungan formal maupun informal.

Keberhasilan pembelajaran sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut (Daryanto, Joko.2018) media pembelajaran adalah alat dan teknik yang di gunakan sebagai prantara interaksi antara guru dan siswa melibatkan penggunaan media sebagai alat yang mendukung pembelajaran di kelas. Media ini mengandung materi instruksional yang dimaksudkan untuk mendorong siswa untuk belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka.

Pendidikan berkualitas mengejar potensi individu, seperti kecerdasan dan kepribadian yang positif. Secara umum, pembelajaran yang efektif dimulai dengan metode

pengajaran yang mampu menarik perhatian siswanya sehingga fokus pada materi yang dijelaskan. Penyampaian pembelajaran yang tepat dan pengelolaan kegiatan yang terstruktur, dan penggunaan sumber belajar yang tepat akan mendukung proses pembelajaran agar dapat berjalan secara maksimal.

Menurut (Dian Andesta Bujuri, 2019) Kekurangan daya tarik dalam pembelajaran adalah masalah umum yang sering dihadapi oleh pendidik. Ketika menyampaikan pengetahuan kepada siswa, beberapa siswa dapat dengan cepat memahami materi sementara yang lain memerlukan waktu lebih lama. Hal ini terjadi karena guru harus aktif memahami kebutuhan belajar setiap anak guru memainkan peran penting dalam membangun karakter siswa selain memberikan pengetahuan dengan berinteraksi di kelas, guru bisa memberikan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sebagai pendidik, tugas guru mencakup memberikan bantuan dan dorongan, mengawasi, membimbing, serta mendisiplinkan siswa agar mereka mematuhi peraturan sekolah dan norma kehidupan di keluarga serta masyarakat. Penggunaan media pembelajaran sangat

berkontribusi dalam media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran ini membantu peran guru sehingga siswa menjadi lebih antusias terhadap materi yang diajarkan. Tanpa media pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa tidak akan berjalan secara optimal.

Selain itu, salah satu hambatan dan keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik sering kali terkendala oleh adalah keterbatasan waktu guru untuk membuat media serta kurangnya pemahaman tentang teknologi atau IT. Masalah ini sering dialami oleh beberapa guru yang telah mengajar selama bertahun-tahun dan tidak terbiasa dengan penggunaan media seperti LCD atau Proyektor. Oleh karena itu, penting untuk memperkaya media pembelajaran yang tersedia di sekolah dengan media baru. Dengan

demikian, diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi para pendidik yang sebelumnya hanya bergantung pada metode orasi atau percakapan satu arah. Sedangkan untuk di zaman sekarang sudah sangat modern dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Namun, masih banyak sekali guru-guru yang ada di sekolah yang masih menggunakan kurikulum 2013 tidak tahu bagaimana menerapkan media pembelajaran untuk siswa.

Oleh karena itu, seringkali guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media pembelajaran dan walaupun terkadang menggunakan media berupa gambar, namun gambar yang ditunjukkan hanya menggunakan ilustrasi yang ada pada buku pelajaran. Pengetahuan yang terkandung didalam Buku cetak siswa umumnya hanya memberikan penjelasan singkat tentang materi, dengan sedikit penjelasan di dalamnya. Gambar-gambar yang digunakan sebagai contoh juga mungkin tidak cukup bervariasi yang diperlukan untuk membantu membentuk karakteristik siswa secara menyeluruh. Hal ini dapat menyebabkan siswa tidak memahami materi dan tidak memberikan contoh tindakan yang mengikuti prinsip-prinsip pancasila ketika diterapkan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak harus dipaksakan hal ini justru dapat mempersulit tugas guru. Sebaliknya, penggunaan media dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih baik pada saat proses pembelajaran. Yang pada akhirnya dapat berdampak pada kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat memudahkan ketika guru menjelaskan penyampaian materi. Media pembelajaran yang menarik, seperti menggunakan komik dapat membantu guru menjelaskan penyampaian pelajaran dengan lebih efektif. Komik merupakan salah satu bentuk media yang mampu menarik minat siswa karena kombinasi antara teks dan gambar

dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diingat komik adalah jenis cerita bergambar yang terdiri dari berbagai situasi berseri dan terkadang juga bersifat humor dan diharapkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi di kelas. Dengan menggunakan komik, guru dapat menyajikan informasi secara visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, elemen naratif dalam komik juga dapat membantu memperjelas konsep-konsep yang kompleks serta meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik non-teks yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dibuat khusus untuk pelajaran yang nantinya akan disampaikan. Media komik tanpa teks diharapkan dapat merangsang (*stimulus*) kreativitas dan imajinasi mereka dapat berkembang dengan lebih baik. Dengan menggunakan komik non teks, siswa dapat menambah kosa kata mereka dan menggunakan alat peraga yang ada di komik non teks untuk memahami hal-hal yang abstrak.

Komik non teks memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya istimewa dan bernilai. Pertama, komik jenis ini dapat diakses oleh pembaca dari berbagai latar belakang bahasa dan budaya karena tidak terhalang oleh perbedaan linguistik, memungkinkan penikmatan secara global dan pemahaman lintas budaya. Kedua, komik non teks mengandalkan visual untuk menyampaikan cerita dan emosi, menggunakan gestur, ekspresi wajah, dan komposisi gambar untuk menciptakan pengalaman naratif yang kuat tanpa kata-kata. Ketiga, tanpa teks, pencipta komik harus lebih kreatif dalam bercerita melalui visual, mendorong inovasi dalam seni dan desain panel. Keempat, komik non teks memberikan kebebasan lebih kepada pembaca untuk menginterpretasikan cerita sesuai dengan perspektif mereka sendiri, meningkatkan interaktivitas dan pemahaman personal. Kelima, komik ini bisa digunakan sebagai alat pendidikan untuk mengembangkan literasi visual, penting di dunia yang semakin mengandalkan informasi grafis. Terakhir, komik non teks lebih inklusif

untuk individu dengan kesulitan membaca atau gangguan penglihatan tertentu, membuat media ini lebih ramah bagi berbagai kalangan. Secara keseluruhan, komik non teks memperkaya media visual dan naratif, serta bermanfaat dalam berbagai bidang seperti hiburan, pendidikan, dan komunikasi antar budaya.

Sementara itu ,media pembelajaran berlandas komik *non* teks memiliki alur cerita yang menyenangkan dan terstruktur, hingga mudah diingat siswa. Komik non teks menarik perhatian siswa yang terkadang malas membaca dan menarik mereka untuk membaca, karena aktifitas siswa biasanya membutuhkan media yang mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan.

Penggunaan media komik *non* teks dalam pendidikan telah menjadi fenomena yang menarik perhatian dalam beberapa tahun terakhir. Media ini memberikan visual yang kuat dan mampu menangkap imajinasi dan perhatian siswa. Dalam konteks pengajaran menulis cerpen, media komik non teks memberikan sarana yang unik untuk menggambarkan cerita secara visual dan memperkaya pengalaman siswa dalam menyampaikan ide dan emosi melalui gambar-gambar yang kuat. Selain itu, penerapan model pembelajaran *gamification* juga telah menjadi fenomena yang signifikan dalam pendidikan, dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, tingkat, dan hadiah, model pembelajaran *gamification* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks pengembangan keterampilan menulis cerpen, model pembelajaran *gamification* dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, menjaga ketekunan, dan meningkatkan kemampuan menulis.

Penggabungan media komik *non* teks dengan model pembelajaran *gamification* dalam pengembangan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X menawarkan beberapa keunggulan dan kemenarikan. Yaitu, penggunaan media komik *non* teks

memberikan pendekatan visual yang menarik dan memikat bagi siswa. Mereka dapat memvisualisasikan cerita mereka melalui gambar dan ilustrasi, yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas.

Siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *gamification* yang interaktif dan menyenangkan. Mereka akan menerima poin penghargaan atas prestasi mereka dalam menulis cerpen, yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Tingkat pencapaian dan tantangan yang disediakan oleh model pembelajaran *gamification* juga dapat meningkatkan kompetisi sehat dan kolaborasi diantara siswa. Pengembangan media komik non teks menggunakan model pembelajaran *gamification* dalam keterampilan menulis cerpen siswa kelas X memberikan pendekatan yang inklusif. Media ini dapat membantu siswa dengan berbagai tingkat kecakapan bahasa dan membant mereka mengembangkan keterampilan menulis dengan cara yang menyenangkan dan terlibat.

Dengan demikian penelitian ini menawarkan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pengajaran dan pembelajaran menulis cerpen melalui penggunaan media komik non teks dan model pembelajaran *gamification*. Melalui eksplorasi fenomena masalah dan kemarikan dari pendekatan ini, pada penelitian ini bisa memberikan wawasan baru dengan rekomendasi praktik bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam mengembangkan keterampilan menulis cerpen siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang tersebut maka dapat ditemukan permasalahan yang teridentifikasi, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan tetap sama.
2. Antusias siswa rendah untuk belajar.

3. Media yang digunakan masih bergantung pada buku cetak yang dimiliki siswa.
4. Siswa tidak pernah memakai komik non teks sebagai media pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Untuk membuat penelitian ini terencana dan tidak terlalu luas maka peneliti membatasi lingkup masalah menjadi dua hal, yaitu:

1. Pembuatan buku komik *non* teks yang berisi materi pembelajaran menulis cerpen.
2. Peserta penelitian ialah siswa di kelas X MA Nurul Akhlaq Desa Biaro baru.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Menurut dari latar belakang masalah yang ada diatas, masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah analisis kebutuhan media komik non teks menggunakan model *gamification* pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas X MA nurul akhlaq desa Biaro baru?. Masalah tersebut diuraikan dalam bentuk rumusan masalah penelitian:

1. Apakah desain media komik *non* teks memenuhi persyaratan guru dan siswa?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran komik non teks menggunakan model pembelajaran *gamification* pada materi menulis cerpen kelas X MA?
3. Bagaimanakah keefektifan media komik non teks untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menulis cerpen kelas X MA Desa Bairo baru?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik non teks untuk digunakan oleh siswa kelas X MA desa Biaro baru, dengan tujuan penelitian.

1. Dapat membuat desain produk pengembangan media komik non teks yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

2. Menganalisis tingkat kevalidan media komik non teks untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MA desa Biaro baru.
3. Menganalisis efektivitas media komik non teks untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MA desa Bairo baru.

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Diharapkan bahwa penelitian ini bisa menghadirkan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis : Pengembangan komik non-teks dapat digunakan sebagai alat bantu proses belajar di dalam kelas adalah diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, diharapkan juga dapat membentuk karakter yang mengedepankan nilai-nilai Pancasila, serta memperhatikan keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memperkuat rasa persatuan dan kesatuan
2. Manfaat Praktis : Penelitian ini mungkin bermanfaat beberapa pihak, diantaranya:
  - a. Untuk peneliti, peneliti mendapat manfaat dari penelitian ini sebagai sarana untuk mendorong kreativitas dalam pengembangan media untuk mendukung proses belajar mengajar siswa di MA, serta menambahkan pengetahuan dan pemahaman memberikan contoh positif untuk penelitian masa depan.
  - b. Untuk Guru : Hasil penelitian ini diberikan sebagai pilihan pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan memperkaya efektivitas proses pembelajaran.
3. Manfaat bagi Peserta Didik: Komik non teks yang menghasilkan daya tarik melalui kombinasi tulisan dan gambar yang nantinya mudah dipahami, hal ini meningkatkan



minat baca peserta didik dalam belajar baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat, selain itu komik non teks juga membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran khususnya dalam menulis cerpen.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, ialah komik non teks yang digunakan untuk mempelajari siswa kelas X MA menulis cerpen. Peneliti akan mengembangkan spesifikasi produk yaitu berupa komik non teks yang akan diterapkan menggunakan model pembelajaran *gamification* pada materi menulis cerpen, media komik non teks yang dihasilkan dapat digunakan sebagai objek pengimajinasian di kelas X pada materi menulis cerpen. Media komik non teks yang akan peneliti kembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.