

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media merupakan alat pendukung dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh sumber informasi kepada penerima informasi. Dalam bidang pendidikan penggunaan media merupakan salah satu alat penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media telah banyak diterapkan di berbagai lembaga atau institusi dalam menyampaikan materi. Selain dirasa mempermudah guru dalam menjembatani proses menyampaikan materi kepada siswa, media juga sebagai alat bantu yang lebih praktis dan efektif. Di samping itu, penerapan media dalam proses pembelajaran mampu memberikan pengaruh positif bagi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan dan juga berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan Ibu Ina Roifatul Ma'rifah, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Alwanul Ulum, S.Pd., MM, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan kesulitan siswa dalam menulis teks eksposisi. Hal tersebut disebabkan oleh pemahaman siswa tentang materi teks eksposisi yang rendah serta siswa cenderung cepat bosan saat proses pembelajaran. Kosasih dalam Asyiqin, dkk., (2018:161) mengungkapkan bahwa teks eksposisi merupakan teks yang mengemukakan sejumlah pendapat disertai fakta-fakta yang menguatkan sehingga dapat lebih meyakinkan pembaca. Dalam silabus, menulis teks eksposisi dibelajarkan di kelas VIII semester ganjil pada kompetensi dasar 4.6 menyajikan gagasan, pendapat ke dalam bentuk teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) secara lisan dan tertulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk menulis teks eksposisi sesuai dengan struktur dan unsur kebahasaan.

Guru merupakan fasilitator dalam membantu siswa untuk meningkatkan potensi yang dimilikinya. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru juga

diharapkan dapat memberikan ide-ide dan pengalaman baru kepada siswa. Ide-ide tersebut menjadi daya tarik siswa sehingga tingkat pemahaman siswa lebih baik serta siswa yang malas, bosan, kurang tertarik pada materi yang diajarkan, atau melakukan aktivitas lainnya dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk menyiasati permasalahan-permasalahan tersebut dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media.

Arsyad, (2017:3) mengemukakan istilah media sebagai alat bantu dalam penyampai atau pengantar pesan-pesan pembelajaran atau alat yang digunakan sebagai perantara pengirim pesan kepada penerima pesan. Musfiqon, (2017:28) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang didesain sesuai dengan kebutuhan yang digunakan oleh guru dan siswa sebagai perantara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, media dalam dunia pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk mengatur hubungan antar dua pihak.

Banyak media yang telah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran seperti media presentasi Powerpoint, lembar kerja siswa (LKS), buku paket, artikel, koran, maupun dengan multimedia lainnya. Pemanfaatan teknologi dan informasi dibidang pendidikan mampu meningkatkan prestasi serta dapat mempermudah pekerjaan. Peneliti dalam hal ini memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa materi dan juga contoh teks eksposisi yang diubah dalam bentuk yang sederhana berupa percakapan-percakapan yang mengacu pada inti permasalahan materi pokok yang disertai juga dengan gambar-gambar yang mendukung sebagai alat bantu memudahkan siswa dalam menulis teks eksposisi. Menurut Daryanto (2016:145), komik merupakan kartun yang menyajikan suatu karakter dan cerita yang dirancang untuk memberikan nilai rekreatif kepada pembaca.

Komik sendiri sangat digemari dikalangan kanak-kanak dan remaja. Terlebih media tersebut dikemas dalam bentuk aplikasi berbasis android. Kadir dalam Dasmu dkk (2017:3) menyatakan bahwa android adalah salah satu perangkat lunak yang dapat dipasang dalam alat komunikasi yang berupa sistem operasi. merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan

pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti. Bagi siswa, pembelajaran semacam ini tentunya akan menghadirkan suasana yang berbeda dan lebih menyenangkan dari biasanya. Selain menyenangkan, media tersebut diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi mereka dalam menyerap materi secara efektif dan efisien.

Adapun penelitian terlebih dahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti antara lain berjudul Penerapan Metode *Numbered Head Together* (NHT) Berbantuan Media *e-comic* pada Materi Animalia Kelas X SMA Mujahidin Surabaya yang dilakukan oleh Melati Alfiana (2018), Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Berdasarkan Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Klaten Tahun Pembelajaran 2015/2016 yang dilakukan oleh Mateus Ananda Merfi Aditya (2016) dan Pembelajaran Memproduksi Teks Eksposisi Berdasarkan Media Komik Strip dengan Menggunakan Metode Discovery Learning pada Siswa Kelas X SMAN 17 Bandung Tahun Pelajaran 2015/2016 yang dilakukan oleh Febri Madya Ramdhan (2016)

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan media komik teks eksposisi berbasis android pada siswa kelas VIII SMP Dr. Musta’in Romly Lamongan”. Yang diharapkan dapat membantu mempermudah guru dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi serta mempermudah siswa dalam menulis teks eksposisi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses mengembangkan media komik berbasis android untuk menulis teks eksposisi siswa kelas VIII SMP Dr. Musta’in Romly Lamongan?
2. Bagaimana keefektifan media komik teks eksposisi berbasis android untuk siswa kelas VIII SMP Dr. Musta’in Romly Lamongan?

3. Bagaimana kepraktisan media komik teks eksposisi berbasis android untuk siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah

1. Mengembangkan media komik teks eksposisi berbasis android untuk siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan.
2. Mendeskripsikan keefektifan media komik teks eksposisi berbasis android untuk siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan.
3. Mendeskripsikan kepraktisan media komik teks eksposisi berbasis android untuk siswa kelas VIII SMP Dr. Musta'in Romly Lamongan.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dari penelitian ini:

- a. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi komik berbasis android dengan materi teks eksposisi mata pelajaran bahasa Indonesia.
- b. Materi teks eksposisi yang disajikan dalam bentuk komik disesuaikan dengan kompetensi dasar 4.6 yaitu menyajikan gagasan, pendapat ke dalam bentuk teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) secara lisan dan tertulis dengan memperhatikan struktur dan unsur kebahasaan.
- c. Materi pembelajaran teks eksposisi yang di kemas dalam bentuk komik antara lain pengertian teks eksposisi, struktur teks eksposisi, dan kaidah kebahasaan teks eksposisi.
- d. Media komik dikembangkan dalam bentuk aplikasi android online yang hanya dapat dijalankan dengan smartphone atau tablet.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, didapat manfaat berikut.

Manfaat Teoretis

- 1) Mendeskripsikan proses mengembangkan media komik teks eksposisi berbasis android
- 2) Mendeskripsikan keefektifan media komik teks eksposisi berbasis android.
- 3) Mendeskripsikan kepraktisan media komik teks eksposisi berbasis android.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah:

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah sebagai tambahan referensi pilihan media yang dapat membantu siswa dalam kesulitan memahami materi.

2) Bagi Guru:

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru Bahasa Indonesia sebagai media alternatif untuk pengajaran serta menambah pengetahuan guru tentang pengembangan media pembelajaran.

3) Bagi Siswa:

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber belajar mandiri sehingga siswa dapat mempelajari pelajaran secara individu. Dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

4) Bagi Peneliti:

1. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penelitimengenai pembelajaran
3. Dapat mengetahui cara penyusunan media pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik siswa sehingga dapat membantu di dalam proses belajar mengajar.

