

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa berperan sebagai alat komunikasi yang memungkinkan seseorang untuk menyampaikan gagasan, pemikiran, maksud, dan tujuan kepada orang lain. Bahasa memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, komunikasi untuk menyampaikan informasi dengan benar sangatlah efektif dan juga penting untuk pengetahuan (Hayati & Supriatna, 2020:57).

Aspek keterampilan berbahasa dapat diperoleh dalam tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen, keempat komponen itu adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini saling berkaitan erat satu sama lain. Perolehan keterampilan berbahasa biasanya terjadi melalui serangkaian hubungan yang teratur. Pada anak usia dini, anak belajar mendengarkan, kemudian berbicara, membaca dan menulis. Dengan demikian, urutan perolehan keterampilan berbahasa adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Siregar & Maharani, 2022;7).

Salah satu keterampilan berbahasa Indonesia yang penting adalah menulis. Menulis memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide, saran, perasaan, dan pemikirannya kepada pembaca seperti yang dinyatakan oleh Harmer (dalam Siswanjaya, 2021:422) bahwa menulis adalah sarana mengkomunikasikan melalui bentuk tulisan, gagasan yang ingin diungkapkan

atau dikomunikasikan melalui bentuk tulisan. Siswa dapat menerapkan bahasa tersebut dengan tepat pada tulisanya sendiri (Nunan dalam Siswanjaya, 2021:422).

Tujuan umum menulis adalah memberi informasi, membujuk, mengungkapkan, dan menghibur. Sementara itu, Siregar & Maharani, (2022:6) menyebut bahwa tujuan yang ingin dicapai penulis adalah membuat pembaca berpikir, mengetahui apa yang diberitakan, memberikan pendapat, memahami, terbujuk dengan isi karangan dan membuat pembaca senang. Misalnya yang dikemukakan adalah nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

Menulis adalah suatu kegiatan dimana penulis menyampaikan pesan melalui gambar teks, bukan sekedar menulis teks, dan merupakan karangan yang menyusun dan mengungkapkan pikiran, gagasan, pendapat, serta pengalaman siswa secara sistematis dan logis. Mereka diharapkan mampu mengungkapkan gagasan, perasaan, pemikirannya dan menuangkan imajinasinya dalam bentuk tulisan salah satu bentuk penulisannya adalah penulisan cerita fantasi (Sutari dalam Rozak & Juwanda, 2021:66).

Cerita fantasi merupakan karangan yang menggambarkan terjadinya suatu peristiwa dalam bentuk cerita yang tidak benar-benar terjadi, melainkan peristiwa yang diciptakan oleh pengarang. Cerita fantasi membuat isi cerita yang tidak sesuai dengan dunia nyata (tidak logis) Matric (dalam Cahyaningrum, 2019 :57). Dengan demikian, cerita fantasi adalah cerita yang berisi peristiwa-peristiwa fiktif berdasarkan imajinasi pengarang.

Peneliti melakukan pra penelitian di sekolah yang bertempat di SMP Negeri 1 Jiwan, pra penelitian ini dilakukan peneliti pada saat melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan 2. Peneliti menjumpai beberapa permasalahan yang terdapat pada guru dan juga siswa. Dimana guru belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun kecenderungan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbentuk teks gambar dibandingkan dengan teks panjang yang berakibat kurangnya keaktifan dan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada munculnya kesulitan dalam memahami, menemukan, menjabarkan, dan mengembangkan informasi penting dalam materi pembelajaran.

Kompetensi peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi menjadi hal yang penting untuk dikembangkan. Selain untuk melaksanakan capaian pembelajaran dalam kurikulum, tujuan menulis teks cerita fantasi adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menyusun cerita, mempertajam imajinasi dan mempertajam kreativitas peserta didik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis peserta didik masih jauh dari harapan karena banyaknya kendala yang peserta didik temui ketika menulis teks cerita fantasi. Minimnya pengalaman peserta didik dalam menulis kreatif juga menimbulkan kesulitan bagi peserta didik dalam membuat karya tulis.

Peran media dalam sebuah pembelajaran sangat menentukan. Audie (2019:587) berpendapat bahwa terdapat lima komponen dalam proses mengajar

yaitu tujuan, materi, metode, media, dan penilaian pembelajaran. Kelima faktor tersebut sangat mempengaruhi metode pembelajaran, hal ini juga mempengaruhi metode pembelajaran mana yang digunakan untuk mengajarkan materi tersebut kepada siswa, tergantung kebutuhan dan karakteristik siswa yang terlibat.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan aktif di kelas, sehingga memungkinkan guru menerima umpan-balik atas pembelajarannya (Audie, 2019:587).

Salah satu media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam materi teks cerita fantasi adalah komik. Lestari (2021:2) mengungkapkan bahwa komik adalah ilustrasi yang lengkap memuat tokoh-tokoh dan komik biasanya dibuat dalam bentuk format cetak seperti buku atau gambar. Siswa akan tertarik untuk belajar melalui pesan visual dan representasi kartun. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan minat siswa dalam belajar menulis teks cerita fantasi dan memungkinkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Sojono Trimo dalam Maryani (2022:49) bahwa komik dapat membantu siswa mengembangkan minat membaca.

Komik merupakan media pembelajaran yang mendidik, menginspirasi dan menghibur siswa. Komik sebagai media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana penyampaian pesan-pesan pendidikan. Dalam hal ini proses pembelajaran melibatkan interaksi antara siswa dengan sumber belajar yaitu

pembelajaran komik. Komunikasi pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila pesan pembelajaran jelas, runtut, dan menarik (Pratiwi & Mu'minin, 2023:224).

Komik berisi gambar dan teks pendukung yang dapat menumbuhkan daya tarik siswa dalam membaca, oleh karena itu komik dapat mengembangkan imajinasi siswa melalui gambar-gambar yang ada di dalam komik. Dengan demikian, materi pelajaran yang ada dalam cerita komik akan lebih tertanam pada diri siswa. Kelebihan pada penggunaan media komik ini, penulis mengkolaborasikan muatan komik dengan kearifan lokal. Hal ini didasari oleh terdapat keterkaitan antara materi pembelajaran mengenai teks cerita fantasi.

Adapun cerita-cerita kearifan lokal masyarakat Indonesia yang diantaranya merupakan cerita fantasi. Hal ini sekaligus memperkenalkan wawasan budaya dan menumbuhkan rasa cinta budaya kepada siswa tentang cerita kearifan lokal masyarakat Indonesia yang dikemas secara menarik menggunakan media komik.

Berdasarkan pengaitan materi terhadap budaya sekaligus menciptakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan dengan latar belakang budaya atau biasa yang disebut dengan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang sudah ditetapkan pada kurikulum merdeka. Pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) atau pembelajaran yang berbasis pada latar budaya merupakan pengajaran kurikulum merdeka. Pembelajaran CRT dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan *soft skill*, meningkatkan kesadaran diri, kesadaran sosial dan budaya (Khalisah et al.,

2023:2).

Semakin majunya negara, teknologi juga mempengaruhi segala aktivitas, salah satunya aktivitas belajar mengajar. Melihat keadaan tersebut, hendaknya para pendidik memanfaatkan kemajuan teknologi semaksimal mungkin agar dapat menciptakan inovasi-inovasi baru pada kegiatan belajar mengajar. Salah satu permasalahan yang dijumpai peneliti di SMPN 1 Jiwan yaitu kurangnya kecakapan guru dalam mengkolaborasikan teknologi dalam media pembelajaran.

Permasalahan yang ada di sekolah tersebut dapat diatasi melalui media pembelajaran, sehingga inovasi media pembelajaran baru yang menarik, praktis, dan interaktif terciptalah pembelajaran yang membangkitkan minat dan semangat siswa.

Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran salah satunya melalui aplikasi Canva. Amrina (2020:3) mengungkapkan *Canva* adalah sebuah desain *online* yang menawarkan berbagai pilihan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, *bookmark*, buku, buletin dan lain sebagainya. Melihat berbagai *fitur* yang disajikan oleh aplikasi *Canva* tentunya dapat dimaksimalkan dalam penggunaannya oleh pendidik. Salah satunya dalam membuat komik sebagai media pembelajaran. Dengan penggunaan media berbasis teknologi bertujuan untuk memahami materi secara menyeluruh dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis khususnya pada materi teks cerita fantasi. Adapun dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengoptimalkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Diharapkan hasil

belajar materi teks cerita fantasi dapat maksimal sehingga siswa dapat menulis teks cerita fantasi dengan struktur yang lengkap.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penggunaan Komik Berbasis *Canva* Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwani” dengan harapan penulis yaitu siswa dapat memahami materi teks cerita fantasi serta mengembangkan imajinasinya dalam prakteknya yaitu menulis teks cerita fantasi. Adapun guru dapat lebih mengoptimalkan dalam penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah “Bagaimana Penggunaan Komik berbasis *Canva* Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwani?”. Fokus penelitian tersebut kemudian dijabarkan menjadi empat sub fokus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Perencanaan Penggunaan Komik berbasis *Canva* Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwani?”
2. Bagaimanakah Penggunaan Komik berbasis *Canva* Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwani?”
3. Bagaimanakah kendala-kendala dalam menggunakan Komik berbasis

Canva Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwan?"

4. Bagaimanakah hasil dari Penggunaan Komik berbasis *Canva* Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwan?"

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah di atas, tujuan penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran Penggunaan Komik berbasis *Canva* Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwan.
2. Mendeskripsikan Penggunaan Komik berbasis *Canva* Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwan.
3. Mendeskripsikan kendala-kendala dalam Penggunaan Komik berbasis *Canva* Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwan.
4. Mendeskripsikan hasil dari Penggunaan Komik berbasis *Canva* Bermuatan Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Jiwan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yakni.

1. Manfaat Teoretis

Hasil Kajian penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan studi dalam penggunaan komik berbasis *Canva* bermuatan kearifan lokal sebagai media pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 1 Jiwan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat ikut memberikan kontribusi berarti dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yakni komik berbasis *Canva* yang bermuatan kearifan lokal. terutama dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jiwan.

E. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Komik** Komik adalah kumpulan gambar yang disusun dalam serangkaian bingkai, mengungkapkan karakter dalam bentuk cerita untuk daya imajinasi pembaca.
2. **Canva** adalah program desain berbasis web yang menawarkan berbagai fitur dan dapat diakses melalui aplikasi maupun web.
3. **Menulis** merupakan bentuk komunikasi untuk menyampaikan pikiran atau mengungkapkan pikiran dalam bentuk tulisan.
4. **Teks Cerita Fantasi** adalah cerita yang memuat peristiwa-peristiwa fiktif berdasarkan imajinasi pengarang.