

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik murid. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang dapat membantu murid membangun pengetahuan, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai murid sekolah dasar adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan keterampilan produktif yang menuntut kemampuan berpikir, mengorganisasi gagasan, serta mengungkapkan ide secara runtut dalam bentuk bahasa tulis. Tarigan (2013:3) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan ke dalam bahasa tulis untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran menulis perlu dirancang secara sistematis agar murid mampu mengembangkan ide dan mengekspresikannya secara efektif.

Pada jenjang sekolah dasar, salah satu bentuk kegiatan menulis yang sesuai dengan karakteristik murid adalah menulis cerita bergambar. Kegiatan ini memadukan unsur tulisan dan gambar sehingga murid dapat menyampaikan

gagasan melalui bentuk visual maupun verbal. Penggunaan gambar dalam pembelajaran menulis juga sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar. Melalui perpaduan tersebut, murid dapat memahami informasi secara lebih mudah karena melibatkan proses pengolahan informasi visual dan verbal secara bersamaan.

Meskipun demikian, hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VI SD Negeri Unggulan Magetan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menulis cerita bergambar masih menghadapi beberapa kendala. Pada saat murid diminta membuat cerita bergambar secara manual, ditemukan adanya perbedaan kemampuan menggambar antar murid. Sebagian murid yang memiliki minat dan kemampuan menggambar mampu menyelesaikan tugas dengan lebih mudah karena dapat menuangkan ide melalui ilustrasi yang dibuat. Sebaliknya, sebagian murid mengalami kesulitan menentukan gambar yang sesuai dengan cerita, kurang percaya diri terhadap hasil gambar yang dibuat, serta membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas.

Hasil wawancara awal dengan murid menunjukkan bahwa kesulitan menggambar sering kali menjadi hambatan dalam proses menulis cerita bergambar. Beberapa murid mengaku lebih banyak memikirkan bentuk gambar yang akan dibuat dibandingkan mengembangkan isi cerita. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian murid terfokus pada aspek menggambar, padahal tujuan utama pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan menulis, kreativitas, dan

kemampuan mengungkapkan gagasan dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, perbedaan kemampuan menggambar berpotensi memengaruhi kesempatan murid untuk menunjukkan kemampuan menulis yang sebenarnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu murid mengatasi hambatan dalam menggambar sehingga mereka dapat lebih fokus pada pengembangan ide dan penyusunan cerita. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan *Comic Strip* sebagai media pembelajaran digital. *Comic Strip* merupakan fitur yang tersedia dalam Canva yang menyediakan berbagai elemen visual, seperti tokoh, latar, objek, ekspresi, dan balon percakapan yang dapat digunakan untuk menyusun cerita bergambar. Dengan tersedianya ilustrasi visual tersebut, murid tidak perlu membuat gambar secara manual sehingga dapat lebih memusatkan perhatian pada pengembangan isi cerita, penyusunan alur, dan penggunaan bahasa.

Pemanfaatan *Comic Strip* dalam pembelajaran juga sejalan dengan pandangan Kolb (2017, hlm. 7) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Teknologi seharusnya dipilih berdasarkan manfaatnya dalam membantu murid belajar, bukan sekadar mengikuti perkembangan digital. Dalam penelitian ini, *Comic Strip* digunakan sebagai media pembelajaran digital yang menyediakan unsur-unsur visual sehingga murid dapat lebih fokus mengembangkan ide, menyusun alur, dan menulis cerita bergambar tanpa terbebani oleh kegiatan menggambar secara manual.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media visual dan komik digital memiliki potensi untuk mendukung keterampilan menulis murid. Hasil penelitian Fibiyanti dan Nuroh (2024) menunjukkan bahwa media komik digital memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan menulis murid. Selain itu, Ruslina dkk. (2023) melaporkan bahwa media cerita bergambar berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis dan motivasi belajar murid.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media visual berbasis digital dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran menulis. Meskipun demikian, berbagai penelitian tersebut masih menyisakan ruang penelitian. Penelitian yang secara khusus menganalisis pemanfaatan fitur Comic Strip pada Canva sebagai media pembelajaran digital dalam menulis cerita bergambar di sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan media atau pengukuran hasil belajar, sedangkan kajian mengenai proses pemanfaatan media, respons murid, faktor pendukung, dan kendala penggunaannya masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pemanfaatan *Comic Strip* sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Menulis Cerita Bergambar pada Murid Kelas VI SD Negeri Unggulan Magetan Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, fokus penelitian ini adalah pemanfaatan *Comic Strip* sebagai media pembelajaran digital dalam menulis cerita bergambar pada murid kelas VI SD Negeri Unggulan Magetan Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan. Fokus tersebut diarahkan untuk mengkaji proses pemanfaatan *Comic Strip* dalam pembelajaran, respons murid terhadap penggunaannya, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatan *Comic Strip* dalam kegiatan menulis cerita bergambar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang dipaparkan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pemanfaatan *Comic Strip* sebagai media pembelajaran digital dalam menulis cerita bergambar pada murid kelas VI di SD Negeri Unggulan Magetan Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan tersebut, tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan *Comic Strip* sebagai media pembelajaran digital dalam menulis cerita bergambar pada murid kelas VI di SD Negeri Unggulan Magetan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis cerita bergambar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran menulis.

b. Bagi Murid

Membantu murid dalam mengembangkan kemampuan menulis cerita bergambar dengan lebih mudah dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

F. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, maka istilah-istilah yang digunakan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Comic Strip*

Comic Strip merupakan salah satu fitur pada platform Canva yang menyediakan berbagai elemen visual, seperti tokoh, latar, objek, ekspresi, dan

balon percakapan yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun cerita bergambar.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah media yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran sehingga penyampaian materi menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif.

3. Menulis Cerita Bergambar

Menulis cerita bergambar adalah kegiatan menyusun cerita tertulis yang didukung oleh gambar untuk memperjelas isi dan alur cerita.

4. Pemanfaatan Comic Strip

Pemanfaatan *Comic Strip* adalah proses penggunaan fitur *Comic Strip* pada Canva sebagai media pembelajaran digital untuk membantu murid menyusun cerita bergambar.