

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Komunikasi merupakan hal penting bagi manusia. Komunikasi diperlukan untuk membantu dalam memahami manusia satu dengan lainnya. Penggunaan bahasa merupakan salah satu dasar terpenting dalam komunikasi, karena tanpa bahasa manusia akan sulit untuk melakukan komunikasi. Ada bermacam-macam komunikasi yang digunakan, diantaranya berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Salah satu bentuk komunikasi yang tertuang dalam tulisan adalah mengarang.

Mengarang adalah representatif visual dari gagasan, perasaan, dan ide yang menggunakan simbol bahasa penulis dengan tujuan mengkomunikasikan dan merekamnya dalam bentuk tulisan. Dalam mengarang terdapat proses kompleks yang harus dilakukan. Proses tersebut diantaranya merencanakan apa yang akan ditulis, bagaimana mengorganisasikannya dan menuliskannya dalam sebuah bahasa untuk selanjutnya masuk kedalam tahapan revisi.

Kompleksitas mengarang menyebabkan banyak anak kesulitan dalam melakukan keterampilan tersebut. Kesulitan yang dialami diantaranya kesulitan dalam membangun sebuah kalimat atau paragraf, mengembangkan ide pokok cerita, dan mekanika atau berkaitan dengan tata bahasa penulisan.

Selain itu, permasalahan lain yang dihadapi ialah anak kesulitan dalam meruntutkan tulisan agar menjadi sebuah karangan yang jelas.

Dalam kurikulum 2013 kelas IV, kompetensi dasar yang termuat adalah menugaskan siswa untuk menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. Tujuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah menginginkan siswa mampu membuat sebuah cerita petualangan tentang lingkungan hidup. Cerita petualangan yang ada mengenai sumber daya alam.

Kesulitan dalam mengarang banyak dihadapi oleh anak-anak khususnya anak dengan kesulitan belajar spesifik. Siswa dengan kesulitan belajar spesifik mengalami kesulitan dalam mengeskpresikan idenya kedalam tulisan, hingga terjadinya kesalahan dalam mekanika penulisan. Hal ini menyebabkan siswa membutuhkan banyak praktik mengarang dengan beragam strategi dan media untuk memudahkannya mencapai kompetensi dasar yang ada.

Media merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media sebagai alat bantu mengajar kini berkembang semakin pesat dan beragam. Melalui media pembelajaran yang ada, diharapkan proses belajar akan berjalan lebih efektif. Salah satu ragam media belajar diantaranya adalah media belajar yang bersifat visual seperti slide, film, video, dan gambar.

Media belajar bersifat visual seperti poster, papan tempel, kartu, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, dan grafik banyak kita temukan dalam proses pembelajaran. Buku komik juga menjadi salah satu media belajar yang kini sering kita temui. Buku komik tersebut biasanya berisi materi pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah cerita petualangan bergambar. Saat ini buku komik merupakan buku yang diminati masyarakat, karena memiliki tampilan yang menarik. Komik sendiri merupakan sebuah buku berisikan cerita bergambar yang runtut.

Media pembelajaran visual berbentuk buku yang digunakan untuk membantu siswa mengarang misalnya buku ayo mengarang dan mewarnai. Buku ini membantu siswa dalam membuat kerangka cerita dan menyusun karangan. Hanya saja dalam buku tersebut anak tidak dibimbing dalam memenuhi kemampuan prasyarat siswa dalam mengarang. Prasyarat tersebut diantaranya adalah membantu memberikan informasi kepada anak terkait penggunaan tanda baca, huruf kapital, menentukan tokoh karangan, hingga membuat alur cerita. Sedangkan media komik seperti komik *why* yang ada di toko buku hanya berisi seputar pengetahuan lingkungan alam.

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti mengembangkan media belajar bersifat visual menggunakan gambar komik yang dijadikan sebuah buku. Media buku komik ini akan membantu guru dalam mengajarkan anak dalam mengarang. Media ini bertujuan agar siswa mampu menuangkan ide-idenya kedalam sebuah tulisan dengan baik. Agar media dapat

membantu mencapai tujuan pembelajaran, maka diperlukan tahapan yang sesuai.

Pemilihan komik sebagai media pembelajaran mengarang didasarkan Penelitian yang dilakukan tahun 2014 yang berjudul “meningkatkan kemampuan mengarang dengan menggunakan komik strip pada siswa kesulitan belajar kelas III di Sekolah Dasar Pantara”, menyatakan bahwa penggunaan komik strip dapat membantu meningkatkan kemampuan mengarang anak dengan kesulitan belajar. Namun, komik yang digunakan dalam penelitian tersebut hanyalah lembaran kertas berisi gambar, sehingga membuat media tercecer dan mudah rusak. Selain itu media tidak dilengkapi dengan latihan keterampilan prasyarat mengarang sehingga anak yang dapat menggunakan media komik strip adalah anak yang hanya kesulitan menuangkan ide, tetapi tidak bisa digunakan bagi anak yang masih dalam tahap belajar mekanika penulisan. Sehingga peneliti mengembangkan media komik komiko yang berisi komik dengan materi mekanika penulisan dan latihan menuangkan ide cerita.

Buku komik mengarang komiko yang peneliti buat terdiri dari 3 bagian utama. Bagian pertama merupakan bagian mekanika penulisan dimana siswa akan dibantu mengingat kembali penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Pada bagian kedua siswa akan difokuskan bagaimana sebuah karangan dibuat dan menuangkan sebuah ide, dan bagian ketiga adalah latihan siswa mengarang sebuah karangan.

Fokus pengembangan pada buku komik ini pada pembelajaran gramatikal penulisan dan pengembangan pengurutan anak dalam bercerita, sehingga siswa siap untuk membuat sebuah karangan. Selain itu, komik juga akan di desain untuk materi pembelajaran mekanika penulisan guna memperbaiki kemampuan anak dalam menggunakan tanda baca dan penggunaan huruf besar. Komik dapat digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia terkait tulis menulis di kelas. Buku juga dapat digunakan orang tua di rumah untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengarangnya.

Berdasarkan pemaparan terkait kondisi siswa dan media, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komiko sebagai Media Pembelajaran Mengarang Pada Anak dengan Kesulitan Belajar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas ada beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media komiko untuk pembelajaran mengarang anak?.
2. Bagaimana kualitas isi dan tampilan komiko sebagai media untuk pembelajaran mengarang anak?.

3. Apakah dengan media buku komik komiko siswa dapat mengarang dengan baik dan terstruktur?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik komiko yang didesain untuk membantu siswa dalam mengarang.
2. Materi yang ada dalam media komik komiko adalah penggunaan huruf kapital, penggunaan tanda baca, dan menulis teks narasi.
3. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik dengan kesulitan belajar kelas 4.
4. Tempat uji coba di Sekolah Dasar Plus Daarul Fudlola.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah “bagaimana pengembangan dan kegunaan media komik komiko untuk pembelajaran mengarang peserta didik dengan kesulitan belajar?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan Hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Dihasilkannya media untuk pembelajaran mengarang anak dengan kesulitan belajar spesifik menggunakan komik. Diharapkan, media pembelajaran ini dapat dipergunakan sebagai referensi guru dan orang tua untuk menstimulasi kemampuan mengarang anak, khususnya mengarang teks narasi.

2. Secara praktis

a. Bagi peneliti

Mengetahui sejauh mana keefektifan media komik komiko dalam membantu pembelajaran mengarang anak dengan kesulitan belajar spesifik.

b. Bagi peserta didik

Untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengarang dengan media komik komiko, mengorganisir ide-ide yang ada, dan memperbaiki penulisan.

c. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran mengarang agar menjadi lebih mudah.