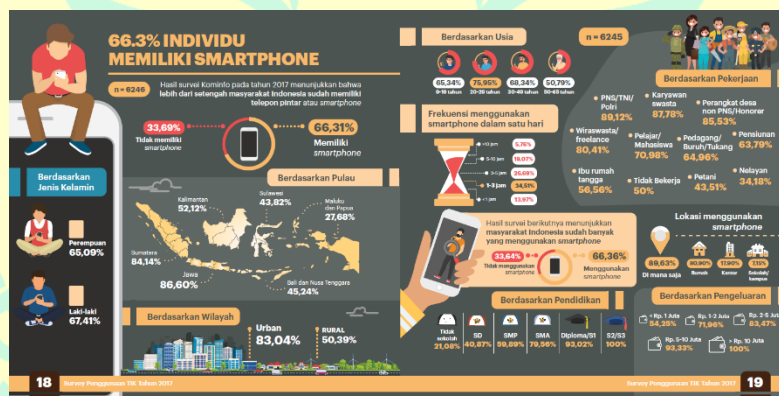


BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Teknologi digital di era revolusi industri 4.0 sudah mencakup ke berbagai bidang seperti bidang industri, ekonomi, pangan, kesehatan, transportasi, dan pendidikan. Teknologi digital ini menawarkan berbagai kemudahan bagi manusia untuk menjalani kehidupan. Seiring berkembangnya teknologi digital, pendidikan dan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan juga berkembang. Penggunaan teknologi digital ini seperti menggunakan laptop, tablet, dan *smartphone*.



Gambar 1. 1 Survey Pengguna Smartphone tahun 2017 oleh Kominfo¹

Survey pengguna *smartphone* oleh Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) pada tahun 2017 menunjukkan bahwa

¹ KOMINFO, *Survey Penggunaan TIK 2017: Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat, Survey Penggunaan TIK 2017* (Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2017), hlm 18-19.

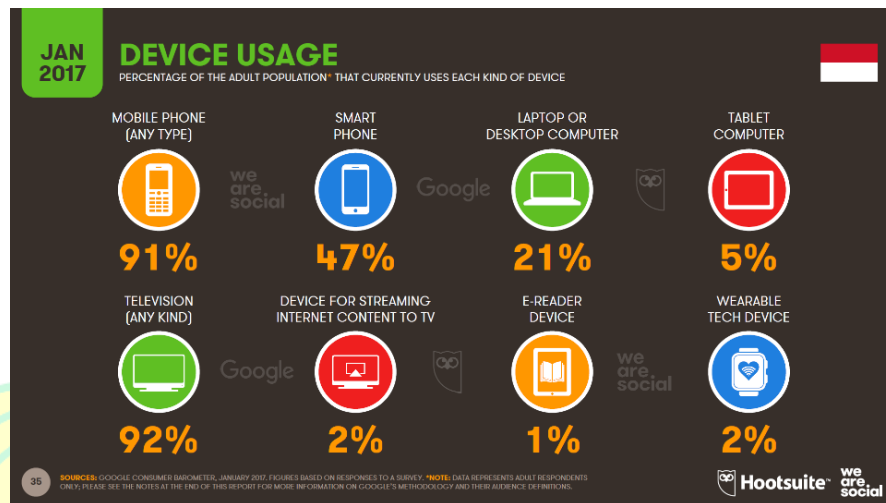
66,3% individu di Indonesia sudah memiliki *smartphone* dan berdasarkan tingkat pendidikannya untuk siswa Sekolah Menengah Atas terdapat 79,56% sudah memiliki *smartphone*.



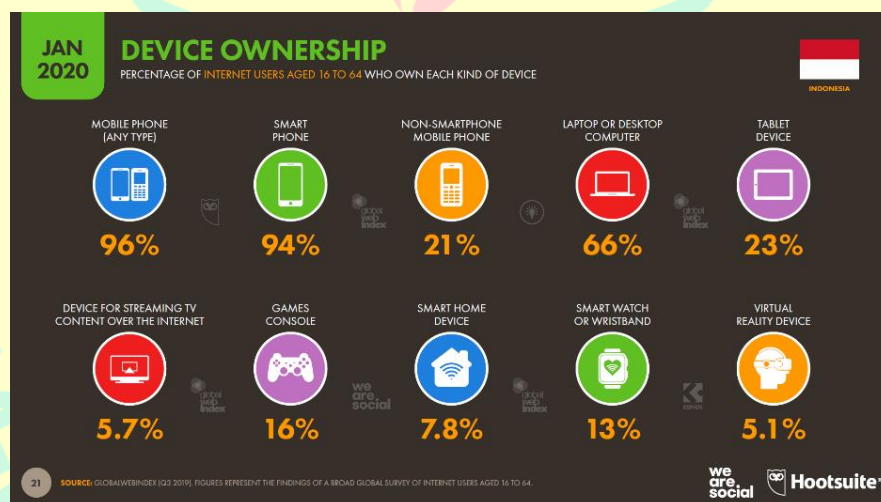
Gambar 1. 2 Survey Aktifitas Penggunaan Smarphone oleh Individu²

Untuk penggunaannya sendiri, *smartphone* pastinya digunakan untuk berbagai macam keperluan seperti komunikasi, hiburan, bekerja, dan salah satunya untuk belajar. Berdasarkan survey aktivitas penggunaan *smartphone* oleh individu menunjukkan bahwa 13,97% digunakan untuk belajar saat tidak terhubung internet dan 27,51% digunakan untuk belajar saat terhubung internet.

² *Ibid.* 38.



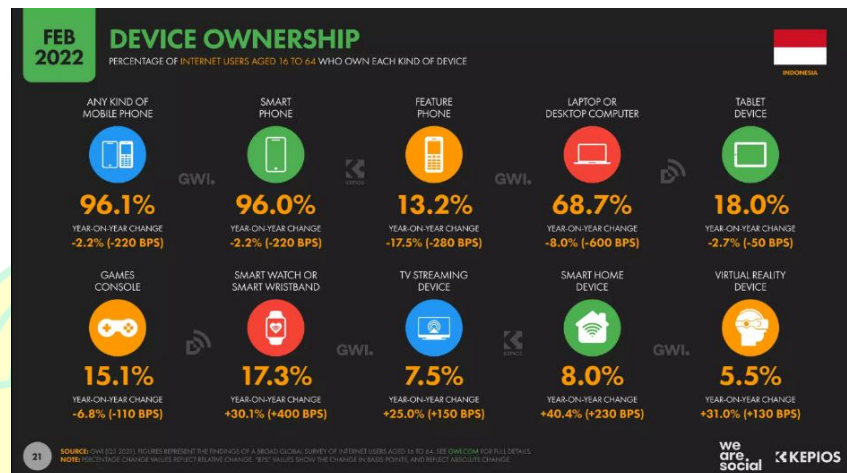
Gambar 1. 3 Data Penggunaan Device tahun 2017 oleh Hootsuite³



Gambar 1. 4 Data Penggunaan Device tahun 2020 oleh Hootsuite⁴

³ DataReportal, 'Hootsuite (We Are Social) Indonesian Digital Report 2017', diakses dari <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2017-indonesia-january-2017>, pada tanggal 24 Desember 2020 pukul 10.22 WIB

⁴Simon Kemp, 'Hootsuite (We Are Social) Indonesian Digital Report 2020', diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>, pada tanggal 28 Januari 2023 pukul 23.00



Gambar 1. 5 Data Penggunaan Device tahun 2022 oleh Hootsuite⁵

Perkembangan penggunaan *device* terus meningkat. Penggunaan *device* menurut Hootsuite terutama pada pengguna *smartphone* juga meningkat. Berdasarkan jumlah dari seluruh populasi penduduk Indonesia, terdapat pengguna *smartphone* sebanyak 47% pada tahun 2017. Pada tahun 2020, jumlah pengguna *smartphone* menjadi 94% pengguna dari populasi penduduk Indonesia pada tahun 2020 dan pada tahun 2022 terdapat 96% pengguna. Artinya semakin banyak orang yang memanfaatkan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan hasil data dari survey oleh Kominfo dan Hootsuite tersebut, dapat disimpulkan bahwa *smartphone* sudah sangat diperlukan dan menjadi kebutuhan sehari-hari untuk digunakan dalam

⁵ Simon Kemp, 'Hootsuite (We Are Social) Indonesian Digital Report 2022', diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>, pada tanggal 28 Januari 2023 pukul 23.12

berbagai aktifitas juga dalam bidang pendidikan yang dapat membantu siswa untuk belajar.

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terus berupaya untuk menyesuaikan metode pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi informasi. Menurut Gogot Suharwoto yaitu Kepala Pustekkom Kemendikbud pada acara Edutech Expo 2020, ia menyebutkan bahwa "Kita harus berinovasi memilih teknologi yang sesuai dengan pembelajaran. Yang tadinya guru memerintah (teacher center), sekarang student center pembelajaran (lebih) konstruktif untuk mendapatkan feedback dari anak sehingga kita bisa memperoleh pengetahuan juga dari anak didik".⁶ Pernyataan tersebut sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini pada pendidikan Indonesia yaitu Kurikulum 2013.

⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Kemendikbud Giatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi", diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/02/kemendikbud-giatkan-pembelajaran-berbasis-teknologi>, pada tanggal 24 Desember 2020 pukul 08.34 WIB

Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 dirancang dengan konsep agar seimbang antara *hardskill* dan *softskill* serta mengharapkan proses pembelajaran yang mendukung kreativitas dengan menerapkan pembelajaran dengan pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, mencipta, dan mengkomunikasikan). Sebagai langkah penguatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik yaitu menuntun siswa untuk mencari tahu, bukan diberi tahu (*discovery learning*). Pada penerapannya, guru-guru di sekolah berupaya untuk menggunakan berbagai sumber belajar dan metode pembelajaran yang cocok untuk berbagai materi mata pelajaran yang diajarkan. Metode pembelajaran yang digunakan seperti contohnya metode ceramah, *jigsaw*, *role play*, diskusi, dan lain sebagainya. Salah satu guru di SMAN 37 Jakarta yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia mengatakan biasanya memvariasikan metode pembelajarannya saat keadaan normal dengan menggunakan metode *jigsaw*, diskusi, *role play*, dan kuis. Namun, karena adanya pandemi Covid-19, guru tersebut tidak dapat memvariasikan pembelajarannya dengan maksimal karena keterbatasan waktu dan kesiapan perangkat siswa. Selain menggunakan berbagai metode pembelajaran yang beragam, guru pun

juga menggunakan media pembelajaran yang mumpuni supaya materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa dengan baik.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.⁷ Media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran di kelas maupun saat siswa belajar mandiri. Media pembelajaran mempunyai banyak ragamnya. Salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu media cetak seperti buku sebagai sumber dan media pembelajaran bagi siswa di sekolah. Media cetak lainnya yang dapat digunakan untuk belajar yaitu komik. Waluyanto dalam Aries, dkk. (2022:99) mendefinisikan komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁸ Komik dapat dibaca oleh berbagai usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa karena ketertarikan dari visual yang diberikan oleh komik dan isinya yang cenderung lucu. Media komik akan memudahkan proses belajar mengajar khususnya dalam mewujudkan konsep pembelajaran yang

⁷ Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 9.

⁸ Aries Eka Prasetya and others, *Kumpulan Artikel Terbaik Peserta Diklat Samisanov 2022* (Bogor: GUEPEDIA, 2022).

abstrak melalui contoh yang lebih konkrit dalam kehidupan sehari-hari yang sarat dengan nilai-nilai karakter.⁹

Siswa memiliki tahap perkembangan kognitif yang berbeda tergantung dengan usianya. Salah satu ahli tentang perkembangan kognitif yaitu Jean Piaget dalam Musnizar (2021:51-54) mengemukakan 4 tahap perkembangan kognitif. Pada tahap operasional formal yaitu usia 11-15 tahun ditinjau dari perspektif teori kognitif Piaget, anak sudah bisa untuk memulai berpikir teoritis dan abstrak.¹⁰ Pada tahap ini anak sudah memasuki usia remaja juga sudah mampu berpikir secara sistematis dan alternatif sehingga dapat menyelesaikan suatu masalah dengan sistematis dan beragam. Hal ini menunjukkan bahwa siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berada pada usia 15-16 tahun sudah dapat berpikir abstrak, hipotesis, sistematis, dan alternatif.

Pada usia 15-16 tahun, anak cenderung lebih suka bermain dengan *smartphone* untuk bermain game atau bersosial media. Terlebih pada perkembangan teknologi ini membuat *smartphone* lebih sering digunakan juga untuk belajar sebagai pusat informasi untuk siswa. Kecenderungan siswa menggunakan *smartphone*, maka media pembelajaran akan lebih memudahkan siswa bila memanfaatkan *smartphone*. Komik yang awalnya berupa media cetak dapat dirancang menjadi komik elektronik (*e-comic*) agar pemanfaatannya dapat

⁹ Nofha Rina and others, 'Character Education Based on Digital Comic Media', *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14.3 (2020), 107–27 <<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111>>.

¹⁰ Musnizar Safari, *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini* (Riau: DOTPLUS Publisher, 2021), hal. 51-54.

menggunakan *smartphone*. *E-comic* dapat menjadi media pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah seperti salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sendiri banyak materi yang diajarkan. Pada tingkat kelas X SMA, materi Bahasa Indonesia yang dipelajari contohnya seperti Teks Laporan Hasil Observasi, Teks Eksposisi, dan Teks Anekdote. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X SMAN 37 Jakarta, banyaknya materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentu saja akan menimbulkan kebosanan pada siswa jika metode yang digunakan terus sama dalam pembelajarannya. Hal tersebut dikatakan karena antusias siswa yang dirasa kurang saat melakukan pertemuan daring seperti tidak mengaktifkan kamera dan kurang aktif dalam bertanya atau menjawab pertanyaan. Jika pembelajaran dilaksanakan di sekolah dengan metode pembelajaran yang sesuai dan media yang mumpuni, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berbeda dengan keadaan saat ini, guru harus ubah semua strategi pembelajarannya agar siswa dapat belajar dengan nyaman dan tujuan pembelajaran harus tercapai. Merencanakan tiap bab pembahasan pada buku tersebut dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Pertemuan daring dapat dilakukan bila sudah memasuki materi baru atau penugasan yang membutuhkan dialog langsung. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan pada

perangkat dan kuota internet yang dimiliki siswa. Siswa juga dituntut agar dapat belajar secara mandiri.

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Nusantari dkk, (2020) di SMA Islam Terpadu Nur Hidayah Sukoharjo yang menyatakan guru mengalami kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring terkait dengan aplikasi pembelajaran yang digunakan. Guru juga sulit memantau siswa selama pembelajaran daring. Guru juga dituntut untuk menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan teknologi informasi yang masih menjadi hal baru bagi guru. Selain itu, siswa juga mengalami kendala karena kurangnya pantauan dari guru dan fasilitas belajar yang terbatas seperti gadget dan internet.¹¹

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nurmaliah dan Nursyamsyah (2020) di SMAN 3 Kabupaten Tangerang menyatakan bahwa siswa mempunyai persepsi terhadap pembelajaran daring adalah melelahkan dan memberatkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 berbasis pada teks. Artinya, pembelajaran difokuskan pada pembelajaran jenis-jenis teks dengan kompetensi dasar dalam aspek kognitif seperti mengidentifikasi dan menganalisis struktur teks dan dalam aspek psikomotorik seperti menulis teks. Pada masa pandemi ini, pembelajaran daring dilakukan baik pada materi dengan kompetensi dasar dalam aspek kognitif atau psikomotorik. Dalam hal ini,

¹¹ Septirini Sekar Nusantari, Sumarwati, and Atikah Anindyarini, 'Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Islam Terpadu Nur Hidayah Sukoharjo', *Jurnal Bahasa, Sastra, Pengajarannya*, 8.2 (2020), 206–14.

penggunaan teknologi menjadi hal yang vital dalam melakukan proses pembelajaran.¹²

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pembahasan teks anekdot, siswa mempunyai kesulitan dalam membedakan antara humor biasa dan humor yang termasuk teks anekdot, sulit memahami makna tersirat pada teks anekdot, dan sulit memahami struktur teks anekdot. Kesulitan tersebut termasuk kompetensi dasar yang harus dicapai siswa setelah mempelajari teks anekdot.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anas, dkk (2019) media pembelajaran komik dapat digunakan untuk pembelajaran teks anekdot kelas X dengan tujuan pembelajaran yang difokuskan adalah menentukan pokok-pokok isi teks anekdot, arti kata-kata sulit, serta mengidentifikasi penyebab kelucuan dalam teks anekdot, membandingkan teks anekdot dengan teks humor biasa, menganalisis kritik pada teks anekdot, dan menyimpulkan makna tersirat dalam teks anekdot. Pada penelitian tersebut menggunakan media *Ciayo Comics* yang merupakan platform komik web dari Indonesia dan sudah resmi ditutup pada tahun 2020.¹³

¹² Siti Nurmaliyah and Nunung Nursyamsiah, 'Persepsi Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2.4 (2020), 142–52.

¹³ Akhmad Syaiful Anas, Fx Samingin, and Ayu Wulandari, 'Jenis-Jenis Permainan Bahasa Pada Tataran Bunyi Kata , Bentuk Kata , Dan Makna Kata Dalam Komik Ciayo Comics Dan Implementasinya Sebagai Bahan Ajar Teks Anekdot Di SMA', *Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2.1 (2019), 123–39 <<http://jom.untidar.ac.id/index.php/repetisi/>>.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, komik elektronik (*e-comic*) dapat dikembangkan. Pengembangan media *e-comic* dapat menjadi solusi yang membantu siswa sesuai karakteristiknya supaya dapat belajar juga dapat terhibur dengan adanya gambar visual kartun yang disajikan. Walaupun fungsi komik adalah sebagai hiburan, komik juga mempunyai tujuan untuk menyampaikan pesan moral dari kisah yang diceritakannya. Komik juga dapat menjadi media kreatif bagi orang-orang yang ingin menyuarakan pendapat tentang peristiwa yang perlu dikritisi oleh masyarakat.¹⁴ Sama halnya dengan teks anekdot yang mempunyai kritikan dalam teks yang disajikan, humor yang akan dikemas pada *e-comic* sesuai dengan teks anekdot yang mempunyai pesan dan kritik dalam humornya.

Media *e-comic* ini juga dapat membantu guru sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar mandiri dimana saja dengan waktu yang lebih fleksibel dengan pengarahan dari guru. Berdasarkan analisis tersebut maka akan dikembangkan media pembelajaran komik elektronik (*e-comic*) yang membahas mengenai teks anekdot untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Sekolah Menengah Atas.

¹⁴ Anggraini Kartika Devi and Ilmi Solihat, 'Representasi Kritik Dalam Komik Daring Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Untirta*, 2.1 (2019), 609–13.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apakah media *e-comic* dapat memfasilitasi siswa kelas X SMA sebagai media pembelajaran untuk mempelajari teks anekdot ?
2. Apa saja materi yang akan disajikan dalam media *e-comic* kelas X SMA pada pembahasan teks anekdot?
3. Bagaimana pengembangan media *e-comic* kelas X SMA pada pembahasan teks anekdot?
4. Apakah media *e-comic* dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA pada pembahasan teks anekdot?
5. Apakah media *e-comic* yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa dalam mempelajari teks anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA?

C. Ruang Lingkup

Pengembangan ini berfokus pada identifikasi masalah nomor tiga yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran komik elektronik (*e-comic*) berbasis mobile device pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada pembahasan teks anekdot yang ditujukan untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas. Ruang lingkup dari pengembangan *e-comic* ini adalah sebagai berikut:

1. Media

Media yang dikembangkan adalah komik elektronik (*e-comic*).

Media ini berupa komik pada *smartphone* Android yang dilengkapi dengan pembahasan materi dan contoh cerita teks anekdot.

2. Materi

Pengembangan ini membatasi materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X jenjang SMA yaitu pada pembahasan teks anekdot. Materi teks anekdot yang terdapat pada *e-comi*, yaitu:

- a) Pokok-pokok Isi teks anekdot
- b) Teks anekdot VS teks humor
- c) Kritik dan Makna Tersirat pada Teks Anekdot
- d) Menganalisis Struktur Teks Anekdot
- e) Kebahasaan pada Teks Anekdot

3. Sasaran

Sasaran pengguna adalah siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa komik elektronik (*e-comic*) yang dapat membantu siswa mempelajari teks anekdot dan mengetahui keefektifan penggunaan *e-comic* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas X Sekolah Menengah Atas.

E. Kegunaan Pengembangan

Pengembangan ini dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Teoritis

- a. Memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan, dan teknologi.
- b. Menjadi acuan dan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

2. Praktis

- a. Bagi mahasiswa, sebagai pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan ilmu yang sudah didapatkan untuk masalah yang nyata.
- b. Bagi guru, sebagai alat bantu dalam mengajar dan memotivasi guru agar bisa berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- c. Bagi siswa, untuk mempermudah dalam menguasai materi pelajaran dengan media yang menarik agar tidak cepat bosan belajar.