

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perancangan strategi pembelajaran harus sesuai dengan tujuan proses belajar-mengajar. Ada beberapa faktor yang menunjukkan pendidikan di sekolah berkualitas rendah, salah satunya kualitas ketuntasan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (Estiana, 2021:1). Hal ini harus didukung dengan kualitas ketuntasan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan seorang pendidik dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran secara langsung. Pendidik harus mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Jika pendidik tidak mampu menyusun perencanaan, melaksanakan dan mengevaluasi hasil kerja peserta didik maka pendidikan di sekolah berkualitas rendah. Sebaliknya, jika sudah tuntas pelaksanaan proses pembelajaran, peserta didik berarti menguasai seluruh standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) dengan baik. Hal ini, berupaya bagi seorang pendidik mengemas perencanaan pembelajaran. Sehingga, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan terjaga mulai dari proses pembelajaran hingga selesainya proses pembelajaran.

Standar kompetensi (SK) berupa pernyataan tentang kemampuan peserta didik dalam pengetahuannya, keterampilan, sikap dan tujuan dari pembelajaran. Sedangkan, kompetensi dasar (KD) adalah jabaran dari standar kompetensi (SK) yakni berupa jabaran pengetahuan, jabaran keterampilan, dan jabaran dari sikap yang harus dimiliki peserta didik. Intinya kompetensi dasar sebagai gambaran langsung penguasaan standar kompetensi yang dilakukan peserta didik. Pada hal ini pendidik berupaya supaya peserta didik dapat menuntaskan standar kompetensi saat proses pelaksanaan pembelajaran. Itu adalah sebuah tanggung jawab seorang pendidik dalam mengemas perencanaan pembelajaran dengan baik. Maka dari itu, masalah yang ditemukan adalah kurangnya ketuntasan pendidik dalam pelaksanaan rencana pembelajaran.

Rumusan pengembangan keterampilan membaca pada penyusunan silabus dan RPP, terdapat SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) yang harus dirumuskan pendidik pada tahap perencanaan pembelajaran. Rumusan standar kompetensi merupakan capaian akhir yang harus dipenuhi pada mata pelajaran tertentu (Supriono, 2014 dalam Kholiq, A dan Luthfiyati, 2020). Dalam artian standar kompetensi ialah penguasaan materi

akhir yang harus dikuasai oleh peserta didik. Setelah mendapatkan materi tertentu, peserta didik diharapkan mampu menguasai suatu keterampilan sebagai bekal peserta didik mendapatkan nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam pembelajaran bahasa kompetensi-kompetensi yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik adalah menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Kompetensi tersebut disebut sebagai empat kompetensi berbahasa. Pada penelitian ini SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) yang akan diteliti seputar kompetensi pengetahuan peserta didik.

Permasalahan yang sering terjadi pada pendidikan selain ketidak ketuntasan pelaksanaan pembelajaran ialah lemahnya penggunaan media pembelajaran. Semakin berkembangnya zaman. Pendidik dituntut dapat menguasai beberapa media pembelajaran yang dapat menunjang kebutuhan pembelajaran. Pendidik yang tidak mampu menguasai media atau pun merencanakan strategi pembelajaran dengan baik, akan tersingkirkan berjalannya waktu. Sehingga, pada zaman sekarang pendidik harus mampu mengemas perencanaan pembelajaran semaksimal mungkin, memanfaatkan apapun yang disekitar agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Tidak hanya itu, secara tidak langsung pendidik harus dapat berfikir terbuka, kreatif dan inovatif. Mengupayakan supaya peserta didik lebih antusias dan termotivasi saat melaksanakan pembelajaran. Maka perlunya sarana dalam mengemas pembelajaran. Pengemasan tersebut salah satunya menggunakan media pembelajaran. Berikut pendapat ahli terkait penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menurut Rayandra, Asyhar (18:2011) menyatakan :

“Salah satu komponen penting dalam pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran”.

Maka dari itu, penggunaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Bertujuan mempermudah peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, peserta didik mampu menuntaskan nilai kriteria kelulusan minimum yang dikenal sebagai KKM mata pelajaran.

Sabagaimana perkembangan zaman, perencanaan proses pembelajaran lebih memanfaatkan teknologi. Termasuk dibidang pendidikan. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada digitalisasi pendidikan dan pemerolehan sumber belajar bagi peserta didik. Pendapat tersebut didukung oleh Permendikbud no. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah; mengatakan bahwa salah satu isi dari standar proses adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan

efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, sumber belajar tidak hanya sebatas buku paket atau pun buku cetak lainnya. Sumber ajar atau bahan ajar dapat diperoleh melalui teknologi. Begitu pun media pembelajaran, pendidik dituntut memanfaatkan teknologi dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Begitu pun media pembelajaran, pendidik dituntut memanfaatkan teknologi dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Namun, bukan hanya tidak memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran tapi masih banyak pendidik yang tidak menggunakan media pembelajaran atau enggan menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat dari Sutjiono, (2005 : 80) dalam Munjiartini (2013, hlm. 6); ada 7 alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran yaitu:

“Pertama menggunakan media itu repot, kedua media itu canggih dan mahal, ketiga guru tidak terampil menggunakan media, keempat media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, kelima tidak tersedia di sekolah, keenam kebiasaan menikmati ceramah/bicara, ketujuh kurangnya penghargaan dari atasan”.

Pendapat tersebut harus segera diluruskan. Profesi pendidik adalah sebagai fasilitator para peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan pendidikan. Adapun media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam pembelajaran. Sehingga menggunakan media pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Media pembelajaran teruma pada zaman sekarang sangatlah diperlukan. Terbukti dari adanya digitalisasi pada bidang pendidikan. Digitalisasi tersebut membuat pendidik yang tidak melek akan teknologi tersingkirkan. Itu karena pendidik yang lebih menguasai media pembelajaran lebih diutamakan dibandingkan yang tidak menguasai media pembelajaran. Akibatnya, pada zaman sekarang pendidik atau guru membutuhkan kemampuan menggunakan media pembelajaran. Apalagi media pembelajaran pada zaman sekarang cukup mudah didapatkan asalkan pendidik mau belajar. Maka dari itu, supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, strategi pendidik dalam proses pelaksanaan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 dalam Batubara, H (2020, hlm. 7) mengatakan, “Standar Nasional Pendidikan juga mengharuskan setiap satuan pendidikan agar memiliki media pendidikan yang memadai”. Jadi, tidak ada alasan pendidik tidak menggunakan media pembelajaran di sekolah. Karena, standar pendidikan nasional harus memiliki media yang memadai pada sekolah. Semetara itu peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar

Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, mendorong pendidikan di Indonesia untuk menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyatakan bahwa, pendidik diharapkan mampu menguasai teknologi sebagai alternatif media pembelajaran.

Hal apapun itu, akan ada yang dinamakan perubahan. Pada bidang apapun, termasuk pendidikan. Kurikulum yang awalnya menuntut peserta didik fokus pada pembelajaran, berkembang menjadi kurikulum yang merdeka. Membuktikan bahwa, tidak ada alasan lagi pendidik atau guru di sekolah malas atau tidak ingin menggunakan media belajar. Terutama pendidik atau guru yang berfikir bahwa media itu sebuah hiburan, sedangkan belajar itu harus serius. Prinsip tersebut harus segera diluruskan. Nayatnya, media digunakan pendidik sebagai sarana memudahkan seorang pendidik dalam berinteraksi bersama peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pendidik pada era ini dikatakan berkualitas jika mampu menguasai media pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kompetensi dan Kualifikasi Guru “Pentingnya peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran” (Batubara, 2020, hlm. 5).

Pendapat tersebut didukung oleh Riyana (Asyhar, 2011, hlm. 9) “Melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*)”. Karena meningkatkan semangat belajar peserta didik adalah tugas wajib seorang pendidik. Hal tersebut supaya pendidik berfikir terbuka, bahwa zaman semakin berkembang. Proses belajar harus memiliki interaksi yang saling berkaitan dan menyenangkan antara kedua belah pihak. Kurangi bahwa prinsip belajar harus serius. Peserta didik sebaiknya lebih tenang dalam proses pelaksanaan pembelajaran, bukannya tertekan. Dapat termotivasi dalam penerimaan materi setiap pertemuan proses belajar mengajar. Peserta didik antusias menerima pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan dari rencana pembelajaran. Itulah pentingnya pendidik atau guru berfikiran terbuka. Menerima keadaan dari perkembangan zaman.

Permasalahan yang sering terjadi pada pendidikan selain media pembelajaran ialah lemahnya dalam proses pembelajaran. Menurut S. Nana dan R. Ahmad (2011, hlm. 1) menyatakan, “Proses belajar-mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah diterapkan”. Dalam hal tersebut pendidik harus memberikan rangsangan kepada peserta didik supaya tumbuh motivasi pada dirinya. Peran pendidik sangatlah penting untuk melakukan usaha-usaha yang dapat menumbuhkan dan

memberikan motivasi yang baik. Perlu adanya dorongan terhadap peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, akan meneliti mengenai media pembelajaran menggunakan komik yang berbasis digital. Media tersebut adalah komik digital pada pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fabel. Sementara maksud komik digital di sini adalah komik yang mengandung muatan materi pembelajaran dan dipublikasikan secara digital sehingga komik tersebut mudah disebarluaskan dan dapat diakses menggunakan berbagai jenis perangkat digital (Batubara, 2021, hlm. 116). Karena adanya digitalisasi pada bidang pendidikan, pendidik harus memiliki terobosan baru dalam setiap strategi mewujudkan tujuan pembelajaran. Komik digital sebagai media pembelajaran mengupayakan peserta didik lebih mudah mengidentifikasi bacaan teks. Selain itu komik digital mudah disebar luaskan karena gampang diakses dan *dishare*. Manfaat komik digital sebagai media pembelajaran menurut (Batubara, 2021, hlm. 116) adalah untuk:

“1) Menarik perhatian siswa, 2) meningkatkan minat belajar siswa, 3) memperjelas materi dengan gambar dan narasi dialog, 4) mengurangi kebosanan pada proses pembelajaran, 5) menciptakan suasana belajar menyenangkan, dan 6) meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Kristanti dan Mursyidah, 2019:26; Nurhayati, Aswar, dan Arifin, 2018:26; Pandawangi, Kristin, dan Anugraheni, 2019:130; Suparmi, 2018:63)”.

Melihat persepsi ahli di atas, manfaat yang didapatkan jika menggunakan media komik digital lebih dari satu. Bukan hanya manfaat yang mempermudah pendidik menyampaikan materi, peserta didik pun memudahkan untuk memahami dan mengingat-mengingat materi. Pendidik berupaya menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik menggunakan media komik digital. Pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi isi bacaan menggunakan media komik digital. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat memperjelas materi dengan gambar dan narasi pada media komik digital.

Adanya gambar dapat mempermudah peserta didik mengidentifikasi atau menentukan tokoh dan latar tempat pada cerita. Sehingga, dapat membuat suasana pembelajaran lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Pendapat tersebut didukung oleh hasil penelitian Lubis (2011) dalam Munjiartini (2013, hlm. 8) bahwa “Penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pengajaran struktur atom di kelas X.” Oleh karena itu, menggunakan media pembelajaran komik dapat membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik dalam pembelajaran, itu semua karena komik dalam penyampaiannya

ringan, mudah dimengerti dan menarik minat para peserta didik. Pada hal tersebut dapat diketahui bahwa media komik sangat efektif membantu pendidik dalam mewujudkan proses pembelajaran. Komik pun memiliki gambar-gambar yang menggambarkan suatu keadaan pada cerita yang merangsang peserta didik mengingat-ingat materi pembelajaran.

Saat kita akan membeli buku biasanya yang dilihat adalah cover atau judul buku terlebih dahulu. Karena adanya rasa ketertarikan pada cover buku atau judul buku tersebut, munculah rasa ingin memiliki. Sehingga, buku tersebut dibeli dan dibaca. Seperti halnya, peserta didik yang biasanya merasa kesulitan saat membaca buku, jika tidak ada yang membuatnya tertarik maka tidak akan dibaca. Pendapat tersebut didukung oleh hasil penelitian Seth Spaulding di dalam buku karya Nana. S dan Ahmad. R (2011, hlm. 12) yang menjelaskan bahwa “James W. Broen dkk, (1959:410) menyatakan pada poin ketiga mengenai ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam penafsiran dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya”. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa benar adanya jika peserta didik akan merasa kesulitan membaca jika tidak ada yang membuatnya tertarik.

Pada hal tersebut, penelitian pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik teks fabel menggunakan media komik digital tepat dilakukan. Komik digital akan membantu peserta didik memahami isi bacaan. Penggunaan media komik digital pun berupaya meningkatkan pemahaman membaca peserta didik yang berorientasikan pada tingkat analisis peserta didik. Atas dasar itulah perlunya penelitian berupa penerapan media pembelajaran berbasis komik digital untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada penjelasan di paragraf di atas, penelitian akan berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi bacaan. Atau kemampuan keterampilan membaca peserta didik kelas VII sekolah menengah pertama. Setiap guru bahasa harusnya dapat membantu serta membimbing para pelajar untuk mengembangkan serta meningkatkan keterampilan-keterampilan yang mereka butuhkan dalam membaca (Tarigan, 2008, hlm. 14). Membaca merupakan proses yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan sebuah pesan tertulis atau yang tersirat melalui media kata-kata/bahasa tulis. Peserta didik harus mampu memahami isi bacaan yang mereka baca. Peserta didik pun harus mampu mengidentifikasi isi bacaan yang telah diberikan oleh pendidik. Oleh karena itu, semakin bagus peserta didik dalam membaca, semakin bagus pula peserta didik menangkap materi dalam pembelajaran.

Keterampilan membaca sangat dibutuhkan peserta didik sebab semakin bagus keterampilan membaca siswa semakin cepat mereka memahami bacaan yang diberikan guru pada mata pelajaran yang lain (Laila, 2009) dalam karya Kholiq, A dan Luthfiyati, (2020). Membaca bukan hanya dibutuhkan pada pelajaran Bahasa Indonesia saja, melainkan pada mata pelajaran lainnya. Tingkat membaca pemahaman sejajar dengan mengingat-ingat informasi yang telah dibaca. Sehingga pada persepsi tersebut, peneliti beranggapan bahwa membaca pemahaman harus sudah mulai dikuasai oleh anak sekolah tingkat menengah kelas VII. Dengan alasan, awal mula peningkatan peserta didik dalam keterampilan membaca.

Pentingnya kemampuan membaca tidak hanya diwajibkan oleh para pelajar, melainkan bagi seluruh profesi. Misalnya, seorang pengusaha ingin mendatangi kontrak kerja sama dengan investor. Perlu keterampilan membaca agar dapat memahami perjanjian kontrak yang diajukan oleh investor tersebut. Supaya, jika ada perjanjian yang merugikan pemilik perusahaan. Maka dapat langsung menolaknya. Tidak dengan sebaliknya, pengusaha akan kena tipu jika tidak mampu menguasai keterampilan membaca dengan baik. Jika pengusaha tertipu ada kemungkinan usaha yang dirintis akan bangkrut. Adapun contoh lainnya, saat tukang ojek membaca papan informasi di jalan. Jika tukang ojek tersebut mampu membaca dengan baik, beliau akan putar balik karena tahu di depan ada jurang. Sedangkan tukang ojek yang tidak mampu membaca dengan baik, akan terprosook kedalam jurang. Disebabkan tidak mampu membaca papan informasi dengan baik.

Pada deskripsi di atas. Perlu adanya media pembelajaran yang mempermudah peserta didik dalam memperoleh sebuah informasi. Terutama dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, mengidentifikasi isi teks fabel. Media tersebut berbasis digital yang menyesuaikan perkembangan zaman yang menggunakan teknologi dan sesuai dengan SK (Standar Kompetensi) dan Kualifikasi Guru. Pendapat tersebut akan dikuatkan dengan penelitian yang terdahulu. Penelitian tersebut sebagai berikut. Pada hasil penelitian Rahaya, I; Suryaman dan Wiyarno, Y (2019) menyatakan bahwa 65% peserta didik memilih setuju dan 35% peserta didik memilih sangat setuju dari 30 peserta didik, itu berarti kualifikasi setuju dan sangat setuju yang dipilih oleh peserta didik. Hal tersebut menegaskan bahwa komik layak dipergunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Saputra, V dan Pasha, D (2021) mengenai komik digital berbasis *scientific methode* berhasil menunjukkan bahwa media komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga dilihat dari hasil penerapan media pembelajaran komik digital dipandang efektif.

Sehingga dapat disimpulkan, media belajar komik layak untuk dipergunakan saat pelaksanaan proses belajar mengajar.

Kaitannya dengan pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik cerita fabel menggunakan media komik digital ialah mempermudah peserta didik mencari pokok pembahasan menggunakan gambar-gambar yang ada pada cerita binatang berbentuk komik. Peserta didik merasa dipermudah karena terdapat gambar-gambar yang akan menggambarkan isi cerita. Hal tersebut didukung dengan penjelasan tujuan membaca menurut Tarigan, H (2008, hlm. 9) sebagai berikut:

- “a) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh; apa-apa yang telah dibuat oleh tokoh; apa yang telah terjadi pada tokoh khusus; atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian-fakta-fakta (*Reading for details or facts*).
- b) Membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau yang dialami tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- c) Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua dan ketiga/seterusnya-setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan dan kejadian, kejadian buat dramatisasi. Ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, rganisasi cerita (*reading for sequence or organization*).
- d) Membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasa seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan olehpengarang kepada para pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading of inference*).
- e) Membaca untuk menemukan apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seseorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokan, membaca untuk mengklarifikasi (*reading to classify*).
- f) Membaca untuk menentukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh, atau bekerja seperti cara tokoh bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi (*reading to evaluate*).”

Pada tujuan membaca tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah penelitian ini sebagai upaya pendidik mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi unsur instrinsik dalam cerita binatang (fabel) menggunakan media bergambar (Komik) yang memanfaatkan

teknologi untuk mempermudah peserta didik. Di zaman serba canggih ini, komik bukan hanya dapat dibaca di buku tapi dapat dibaca secara digital. Komik digital menyajikan gambar-gambar yang menarik dengan balon-balon percakapan yang beragam. Di situasi setelah pandemi ini, media pembelajaran digital akan semakin berkembang. Memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam mencari sumber pembelajaran serta media bagi pendidik menyampaikan suatu materi.

Dengan adanya komik digital, penulis berharap dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi unsur instrinsik pada teks fabel. Sehingga, peserta didik dapat lebih mudah dalam membaca jenis pemahaman ke dalam karya sastra berupa cerita fabel. Mengingat dalam hasil pembahasan di paragraf sebelumnya. Pada pelaksanaan proses pembelajaran peserta didik dapat disimpulkan memiliki kemampuan yang berbeda. Kemampuan yang berbeda menangkap dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Itu adalah sebuah tanggung jawab seorang pendidik. Dengan adanya media pembelajaran berupa komik digital pendidik mengupayakan supaya peserta didik dapat lebih termotivasi dan mampu menafsirkan serta mengingat-ingat isi dalam teks.

Maka dari itu pada penelitian ini, ingin membuktikan seberapa efektivitasnya pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik teks fabel menggunakan media komik digital. Penelitian ini pun ingin mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam proses mengidentifikasi teks fabel setelah menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran di sekolah sasaran. Peneliti berharap media ini dapat diterapkan dengan baik selama pembelajaran. Selain itu diharapkan media pembelajaran komik digital adalah strategi yang terbaik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga membawa perubahan yang positif bagi peserta didik selama kegiatan pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidik sebagai penentu keberhasilan pendidikan. Atas dasar itulah peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Instrinsik Teks Fabel Menggunakan Media Komik Digital pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swadaya 1 Bandung.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Bedasarkan paparan latar belakang masalah di atas. Penerapan media komik digital diharapkan menjadi solusi bagi masalah yang akan diteliti. Identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Kurangnya ketuntasan pendidik dalam merencanakan pelaksanaan pembelajaran.

- 2) Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi oleh pendidik, sehingga peneliti memilih media komik digital untuk membantu peserta didik dalam mengidentifikasi unsur instrinsik cerita fabel.
- 3) Rendahnya minat dan motivasi membaca peserta didik yang memengaruhi keterampilan membaca dalam mengidentifikasi sebuah isi bacaan.

Dapat saya simpulkan ketuntasan pembelajaran akan berhasil jika pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran diperlukan media yang tepat dan sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat merumuskan masalah sesuai dengan masalah penelitian. Identifikasi masalah yang telah dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Apakah peneliti mampu melaksanakan dan merencanakan kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel menggunakan media komik digital pada peserta didik kelas VII SMP Swadaya Bandung?
- 2) Apakah pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel pada peserta didik kelas VII SMP Swadaya 1 Bandung mengalami peningkatan setelah menggunakan media komik digital?
- 3) Apakah pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik cerita fabel menggunakan media komik digital lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam suatu penelitian dapat menjadi sebuah target suatu konsep untuk menjelaskan suatu situasi yang mengarah kepada jenis penelitian yang akan dilakukan. Tujuan yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penulis mampu melaksanakan dan merencanakan kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel menggunakan media komik digital pada peserta didik kelas VII SMP Swadaya Bandung.
- 2) Pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel pada peserta didik kelas VII SMP Swadaya Bandung mengalami peningkatan setelah menggunakan media komik digital.

- 3) Penerapan media komik digital efektif dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel jika dibandingkan dengan kelas kontrol.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, peserta didik, pendidik, penelitian selanjutnya dan bagi lembaga pendidikan. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan untuk menghasilkan sebuah ilmu pengetahuan sehingga muncul media pembelajaran yang lebih inovatif lagi. Selain itu penelitian saya mengupayakan menghasilkan produk yang bermanfaat bagi proses pembelajaran.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Penulis

Selain penulis dapat menambah pengalaman berharga, penulis pun dapat berlatih dalam pemecahan sebuah masalah dalam pendidikan dan meningkatkan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran.

##### b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan serta mempermudah peserta didik dalam mempelajari pembelajaran dengan menggunakan media komik digital.

##### c. Pendidik

Melalui penelitian yang dibuat oleh peneliti, diharapkan sebagai acuan perkembangan media pembelajaran yang lebih menarik agar meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, ada nya penelitian ini memberikan informasi mengenai penggunaan media komik digital terhadap pelaksanaan pembelajaran bagi para peserta didik yang kurang antusias dalam pembelajaran.

##### d. Penelitian Lanjutan

Sebagai referensi atau acuan penelitian selanjutnya.

##### e. Lembaga Pendidik

Hasil penelitian ini berupaya menjadi sumbangan yang banyak dalam rangka perbaikan pembelajaran di dalam kelas serta meningkatkan kualitas pendidikan.

## **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan teori-teori yang digunakan dalam variabel penelitian. Teori tersebut dijadikan sebagai rujukan dalam menentukan masalah dan kerangka berfikir sekaligus sebagai acuan atau landasan dalam penelitian. Penelitian ini berjudul “Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Fabel dengan Menggunakan Media Komik Digital” untuk memahami rumusan judul penelitian ini, penulis akan menjelaskan pengertian dan istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian ini sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran ialah proses pemerolehan sebuah ilmu/pengetahuan yang diberikan oleh seseorang secara lisan maupun tulisan.
- 2) Mengidentifikasi unsur intrinsik ialah memperoleh informasi pada suatu bacaan yang terdiri dari komponen penting dalam karya sastra.
- 3) Teks Fabel ialah sebuah jenis teks yang diperankan oleh para binatang.
- 4) Media pembelajaran adalah perantara atau sarana bagi pendidik kepada peserta didik untuk menyampaikan sebuah informasi terkait pembelajaran.
- 5) Komik digital ialah rangkaian peristiwa dalam cerita bergambar yang berkaitan dengan karakter tokoh tertentu menggunakan balon percakapan yang dikemas secara elektronik.

## **G. Sistematika Skripsi**

### **1. Bab I Pendahuluan Penelitian**

Pendahuluan berisi latar belakang permasalahan yang ditemukan peneliti saat di lapangan. Bagian pendahuluan memuat latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan definisi operasional.

### **2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran Penelitian**

Kajian teori berisi deskripsi teoritis yakni hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Pada bagian ini memuat kutipan teori, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

### **3. Bab II Metode dan Desain Penelitian**

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Sehingga bagian ini memuat metode penelitian, desain penelitian, subjek

penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

#### **4. Bab IV Hasil dan Pembahasan Penelitian**

Bagian ini peneliti memuat hasil penelitian, analisis hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

#### **5. Bab V Simpulan dan Saran Penelitian**

Bagian ini menguraikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap analisis temuan hasil penelitian. Memuat simpulan hasil penelitian dan saran kepada pihak yang bersangkutan.