

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis teks. Berdasarkan kurikulum tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik terampil berbahasa serta mampu berkomunikasi dengan baik, secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia dikemas ke dalam empat aspek keterampilan berbahasa, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan terbesar dan mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah permasalahan yang berkenaan dengan kemampuan dan kebiasaan membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Maka dari itu, keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut yang harus dicapai oleh peserta didik. Keterampilan membaca salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai karena erat sekali kaitannya dengan kegiatan pembelajaran dan tidak dipisahkan dengan keterampilan yang lainnya.

Peserta didik masih menganggap bahwa kegiatan membaca adalah kegiatan yang membosankan dan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan pesan dari apa yang mereka baca. Wibayanti (2019, hlm. 767) menyatakan, bahwa minat membaca peserta didik pada saat ini cenderung sangat rendah sebab adanya faktor-faktor tertentu antara lain, yaitu malas sehingga hal ini menyebabkan susah bagi peserta didik itu sendiri untuk proses pengetahuannya. Taufik (2019, hlm. 54) Kemampuan membaca merupakan hal yang penting bagi siswa karena dapat meningkatkan pengetahuan. Hal tersebut tampak dari sebagian peserta didik yang masih mengeluh dan banyak membuat alasan ketika diberikan bahan bacaan dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran menganalisis teks negosiasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 masuk ke dalam konteks pembelajaran menganalisis teks negosiasi, aktivitas menganalisis

melibatkan pembaca dalam mengeksplorasi dan memahami teks dengan lebih mendalam, baik dari segi makna kata-kata maupun struktur kalimatnya. Keterampilan membaca menjadi landasan utama dalam kegiatan menganalisis, karena melalui membaca, peserta didik dapat memperoleh pemahaman awal tentang teks yang akan mereka analisis. Dalam membaca, peserta didik diharapkan dapat melihat dan memahami isi teks, struktur yang digunakan oleh penulis, serta kaidah penulisan yang diterapkan. Kemampuan membaca yang baik akan mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur penting, dan menghasilkan pemikiran baru berdasarkan pemahaman mereka terhadap bacaan tersebut.

Namun seringkali menganalisis kerap dianggap rumit oleh sebagian peserta didik. Dibutuhkan kecermatan dan ketelitian dalam melakukan analisis, yang menjadi kendala bagi peserta didik. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal ini penting bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran menganalisis teks negosiasi. Dalam konteks ini, media pembelajaran yang digunakan harus membuat proses pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan melibatkan partisipasi peserta didik. Pendidik dapat menerapkan media pembelajaran interaktif dan kreatif atau penggunaan teknologi pendidikan yang relevan. Dengan demikian, siswa akan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang struktur teks negosiasi, dan mampu menghasilkan pemikiran baru berdasarkan analisis mereka.

Marlond Matheus dalam Sagala (2020, hlm. 4) mengemukakan, bahwa peserta didik lebih tertarik menulis daripada melakukan kegiatan menganalisis sehingga membuat peserta didik tidak tertarik dalam pembelajaran menganalisis. Oleh karena itu, menjadi tugas pendidik untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran menganalisis di kelas sehingga menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam menganalisis teks.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi terhadap hambatan-hambatan yang dihadapi peserta didik dalam membaca. Penggunaan media digital dalam tahap menganalisis perlu penggunaan media pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan itu, Azhari (2015, hlm. 7) menyatakan, bahwa

pemakaian media pembelajaran adalah sebagai sarana atau prasarana pendidikan yang dapat dipakai sebagai sumber belajar, sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan membaca dalam tahap menganalisis membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam membaca.

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Nurdyansyah (2019, hlm. 59) mengatakan, bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik, artinya penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pada saat pembelajaran.

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh pendidik. Pembelajaran pada era saat ini tidak bisa hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar atau sebagai media pembelajaran. Pratiwi, dkk. (2022, hlm. 215) menyatakan, bahwa pemanfaatan perkembangan teknologi yang serba digital era saat ini memudahkan guru untuk menciptakan media pembelajaran inovatif yang nantinya akan digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu media yang dapat mendukung proses belajar mengajar, yaitu menggunakan media digital. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat mengombinasikan teks dan gambar, maka dari itu komik dapat dipakai sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan komik juga berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan

sebelumnya oleh Hidayah, dkk. (2017, hlm. 241) menyatakan, bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai isi pelajaran, menambah keinginan siswa dalam mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Proses belajar-mengajar dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajarannya akan lebih mudah dipahami siswa sehingga proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu besarnya minat peserta didik terhadap komik sebagai media pembelajaran, salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Nurdyansyah (2019, hlm. 136) diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam satu bulan anak bisa membaca satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari peserta didik yang tidak menyukai komik. Hal ini jugalah yang menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Komik pelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media komik pada dasarnya dapat mendorong siswa membangkitkan minat belajar. Selain itu, komik juga dapat membantu mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks. Saputro (2016, hlm. 3) menjelaskan, bahwa manfaat lain dari penggunaan komik sebagai berikut.

Manfaat penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa, banyak terdapat di toko-toko bacaan, aplikasi komik digital serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa mudah mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat. Media komik dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif.

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara antara pengajar dengan peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Semakin maju

perkembangan teknologi, pengajar dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu antara lain media audio, media visual, dan media audio visual. Penggunaa media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini penting untuk dilakukan karena keterampilan minat peserta didik untuk membaca dalam tahap menganalisis masih rendah. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang membosankan karena pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat, tidak bervariasi, dan tidak menarik. Oleh karena itu, jika penelitian ini tidak dilakukan maka tidak akan diketahui adanya perbedaan antara kemampuan menganalisis peserta didik menggunakan media pembelajaran komik digital.

Penelitian terkait pembelajaran teks negosiasi menggunakan media digital sudah banyak dilakukan oleh (Putri, 2022; Nasution, 2023 dan Batubara, 2022). Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri menemukan bahwa media *Powtoon* dapat digunakan sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nasution menemukan bahwa media *articulate storyline* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Batubara menemukan bahwa media *animaker* dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi. Perbedaan dengan penelitian terdahulu lebih berfokus pada penggunaan model, media pembelajaran dan pengembangan media.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu belum membahas tentang penggunaan media komik digital sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran menganalisis teks negosiasi sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran menganalisis teks negosiasi menggunakan media komik digital. Penulis memilih teks negosiasi karena teks ini dipelajari di kelas X dalam KD. 3.11 Menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi dan juga sesuai dengan latar belakang yang telah

diuraikan bahwa ada permasalahan yang dialami peserta didik dalam menganalisis teks negosiasi. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan teks negosiasi dengan menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 1 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi;
2. Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan;
3. Penyampaian materi yang monoton (ceramah) sehingga kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis ingin menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara melakukan penelitian. Identifikasi masalah ini merupakan masalah yang sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan. Oleh karena itu, identifikasi masalah tersebut menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menganalisis isi, struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung dengan komik digital sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimanakah pembelajaran menganalisis teks negosiasi di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung sebelum menggunakan media komik digital?

3. Bagaimanakah pembelajaran menganalisis teks negosiasi di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung setelah menggunakan media komik digital?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menganalisis teks negosiasi peserta didik di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran?

Rumusan masalah di atas menjadi fokus bagi penulis untuk meneliti masalah yang sudah dirumuskan. Rumusan masalah dapat membantu penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat mengetahui jawaban dari perumusan masalah tersebut. Oleh karena itu, penulis berharap rumusan masalah tersebut dapat memecahkan permasalahan dalam penelitian ini.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian akan tercapai apabila penelitian tersebut memiliki tujuan yang jelas. Karena tujuan penelitian merupakan pedoman bagi suatu penelitian. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. untuk mendeskripsikan kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran menganalisis struktur, isi, dan kebahasaan teks negosiasi dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran.
2. untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran menganalisis teks negosiasi di kelas X SMA Pasundan 1 Bandung sebelum menggunakan media komik digital.
3. untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran menganalisis teks negosiasi di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung setelah menggunakan media komik digital.
4. untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan menganalisis teks negosiasi peserta didik di Kelas X SMA Pasundan 1 Bandung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran.

Tujuan penelitian di atas sesuai dengan perumusan masalah yang telah diuraikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran menulis teks negosiasi. Penelitian ini pun bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan peserta didik sebelum dan setelah adanya perlakuan dan mendeskripsikan perbedaan kemampuan menulis teks negosiasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi penulis atau bagi lingkungannya. Setelah terurai tujuan yang terarah, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoretis**

Penggunaan media komik digital dalam penelitian ini dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran menganalisis teks negosiasi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, yaitu dalam menguatkan teori-teori tentang membaca dalam tahap menganalisis, terutama teori dalam menganalisis teks negosiasi sehingga secara teoretis penelitian ini dapat bermanfaat khususnya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat menjadi referensi bagi penelitian lain yang membahas latar belakang permasalahan yang sama.

### **2. Manfaat praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis yang beragam bagi berbagai pihak terkait, bagi penulis, sekolah, pendidik, peserta didik dan peneliti lainnya. Beberapa manfaat praktis dari penelitian ini antara lain.

#### **a. Bagi Penulis**

Penelitian ini dapat menambah pengalaman bagi penulis terkait melakukan penelitian langsung di sekolah sasaran, yaitu dalam pembelajaran menganalisis teks negosiasi. Penelitian ini pun diharapkan bermanfaat bagi penulis untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih terkait pembelajaran menganalisis teks negosiasi dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran.



**b. Bagi Sekolah**

Penelitian ini penulis harapkan dapat bermanfaat bagi sekolah sasaran, yaitu dalam memberikan sumbangan yang positif terhadap sekolah. Hasil penelitian ini penulis harapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya dalam menganalisis teks negosiasi.

**c. Bagi Pendidik**

Penelitian ini penulis harapkan mampu bermanfaat bagi pendidik selaku guru Bahasa dan Sastra Indonesia untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menganalisis teks negosiasi dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat digunakan pendidik sebagai alternatif dalam memilih media untuk proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

**d. Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik kelas X SMA Pasundan 1 Bandung dalam membangkitkan rasa semangat belajar mereka, terutama dalam menganalisis teks negosiasi sehingga penelitian ini pun diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat menambah pengalaman bagi peserta didik untuk pembelajaran menganalisis menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran.

**e. Bagi Penelitian Lanjutan**

Penelitian ini penulis harapkan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pembelajaran menganalisis teks negosiasi menggunakan media komik digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis simpulkan bahwa penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, penulis, sekolah, pendidik selaku guru

Bahasa dan Sastra Indonesia, peserta didik dan peneliti lain. Penelitian ini pun dapat menjadi bahan acuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran teks negosiasi.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional dibutuhkan untuk mengungkapkan suatu makna hal agar lebih memahami mengenai sifat-sifat yang didefinisikan. Adapun definisi operasional yang penulis jabarkan sebagai berikut:

##### **1. Pembelajaran Menganalisis Teks Negosiasi**

Pembelajaran menganalisis teks negosiasi menjadi suatu kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini. Selain itu, pembelajaran menganalisis teks negosiasi merupakan objek penelitian yang akan diberi perlakuan media komik digital sebagai media pembelajaran.

##### **2. Media komik digital**

Media komik digital menjadi salah satu bentuk transformasi dari komik cetak buku ke dalam bentuk digital agar dapat memudahkan dalam membaca dan menjadi media yang digunakan sebagai sarana menyampaikan materi teks negosiasi dalam penelitian ini serta akan diuji keberhasilannya dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran menganalisis teks negosiasi menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan melatih keterampilan berbahasa peserta didik dalam menganalisis teks negosiasi.

#### **G. Sistematika Skripsi**

Dalam penyusunan skripsi ini, terdapat beberapa ketentuan dan sistematika penulisan yang harus diikuti oleh penulis. Sistematika penulisan dibuat berdasarkan buku panduan yang penulis gunakan sebagai pedoman dalam penulisan skripsi ini. Skripsi disusun dari bab I sampai bab V, berikut akan dijelaskan sistematika penulisan skripsi.

Bab I merupakan bagian pendahuluan dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan kejadian di

lapangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II merupakan kajian teori dan kerangka pemikiran. Bab ini berisi pemaparan dari landasan teori dan kerangka pemikiran dalam sebuah penelitian yang terdiri dari pembahasan kedudukan pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum, teori mengenai teks negosiasi, dan uraian komik digital sebagai media pembelajaran.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini berisi tentang deskripsi mengenai metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penilaian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data dan analisis temuan dengan disertai pembahasannya secara tepat.

Bab V Simpulan dan Saran. Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan.

Berdasarkan pemaparan mengenai sistematika skripsi yang telah penulis bahas di atas, dapat disimpulkan bahwa gambaran sistematika skripsi terdiri dari lima bab yaitu bab I Pendahuluan, bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab III Metode Penelitian, bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta bab V Simpulan dan Saran.