

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui berbagai program pendidikan yang dilaksanakan secara sistematis dan mengusahakan menyempurnaan proses belajar mengajar yang dilandasi keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan didasarkan kepada kemajuan Ilmu Pengetahuan.

Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003) menggariskan betapa pentingnya Wajib belajar sebagai sebagai program pendidikan yang wajib diikuti setiap warga masyarakat negara Indonesia atas tanggung jawab pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat.¹

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Dengan menulis, seseorang tepat mengungkapkan pikiran atau gagasan untuk mencapai maksud dan tujuan.

¹Undang-Undang sisdiknas tahun 2003 No.20

Allah SWT memerintahkan kepada kita dalam kehidupan ini untuk membaca, berfikir dan menulis sebagaimana tertuang dalam Al-Quran surat Al-Qalam yang berbunyi :

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

Artinya : Nun, demi kalam dan apa yang mereka tulis.

(Nun) Adalah salah satu dari huruf hijaiyah, hanya Allahlah yang mengetahui arti dan maksudnya (Demi Qalam) yang dipakai untuk menulis nasib semua makhluk di Lohmafuz (dan apa yang mereka tulis) apa yang ditulis oleh para malaikat berupa kebaikan dan kesehatan.²

Tujuan pengajaran menulis di sekolah salah satunya adalah mentradisikan menulis dikalangan pelajar. Menulis digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tulis. Keterampilan menulis tidak datang dengan sendirinya, Sehingga perlu berlatih dan praktek menulis makin mempertajam kepekaan terhadap kesalahan-kesalahan baik ejaan, struktur maupun tentang pemilihan kosa kata. Selain itu perlu adanya media pembelajaran yang efektif agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan indikator pencapaian. Dalam hal ini penulis akan menyampaikan pengaruh penggunaan komik tanpa teks untuk membantu proses pembelajaran khususnya dalam keterampilan menulis.

² Quraish, M Shihab *Tafsir Misbah* (Ciputat : Lentera Hati), h.454

Sebagaimana diungkapkan oleh Azhar dalam bukunya mengungkapkan gambar Seri adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), yang berupa tiruan – tiruan benda, orang atau pandangan yang dihasilkan pada permukaan yang rata dengan adanya rangkaian yang berturut-turut baik itu cerita, buku, peristiwa, dan sebagainya.³

Di tengah beragamnya alternatif pendidikan pada sekolah dasar, pada dasarnya tujuan Pendidikan pada Sekolah Dasar adalah membantu peserta didik mengembangkan kemampuan atau kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak baik itu psikis maupun fisik. Pendidikan di Indonesia diawali dari pendidikan dasar yaitu pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Salah satu mata pelajaran yang dipelajari adalah Bahasa Indonesia. Aspek yang penting dipelajari pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan yang disebut catur tunggal⁴.

Keterampilan menulis dapat di tingkatkan melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, meningkatkan imajinasi saat melihat gambar, oleh karena itu pembelajaran keterampilan menulis sangat penting, guru perlu menciptakan pembelajaran yang inovatif

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h.2

⁴Tarigan, Henry Guntur, *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*, (Bandung: Penerbit angkasa, 2008), h. 01

agar dapat merangsang imajinasi siswa khususnya pada menulis cerita pendek.

Rendahnya kemampuan siswa menjadi petunjuk adanya kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kelemahan dan kesulitan belajar memahami konsep dasar bermain. Usaha untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf sederhana diperlukan suatu media pengajaran yang efektif dan efisien. Selama ini, metode ceramah dan penugasan ternyata belum belum mampu mencapai hasil yang optimal. Hal ini bukan berarti metode ceramah tidak baik melainkan pada suatu saat siswa akan menjadi bosan apabila hanya guru sendiri yang berbicara, sedangkan mereka duduk diam mendengarkan.

Hasil observasi awal peneliti mengamati di SDIT Nurul Fikri Banjarbaru bahwa siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurang bersemangat, cepat bosan dikarenakan pada saat proses pembelajarannya cenderung monoton saat mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya seadanya seperti papan tulis, gambar dan buku. Hingga berpengaruh ke nilai KKM 40 yang seharusnya diharapkan sesuai dengan KKM 70 di sekolah tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif pada saat proses pembelajaran maka akan berdampak kurangnya motivasi dan minat juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai pada saat proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik diyakini sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif karena mampu mewedahi dan meyentuh secara terpadu dimensi afeksi, emosi, fisik, dan akademik siswa di dalam kelas atau di lingkungan sekolah. Karena sebuah proses inovatif bagi pengembangan dimensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dituntut dalam KTSP maupun Kurikulum 2013.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu media komik tanpa teks adalah sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berguna dan dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media komik tanpa teks adalah teknologi baru yang menggabungkan pandangan secara langsung maupun tidak langsung dari benda secara fisik dengan menambahkan informasi kemudian dapat ditampilkan secara virtual, benda - benda maya berfungsi menampilkan informasi yang dapat diterima oleh manusia.

Melalui media komik tanpa teks guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran di kelas, diharapkan media ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Kelebihan media pembelajaran komik

tanpa teks adalah media ini mudah untuk dioperasikan, Mudah untuk dioperasikan dan untuk mengembangkannya tidak mengeluarkan biaya yang terlalu mahal dan juga objek yang ditunjukkan seakan - akan seperti nyata, ditambah media ini masih terbilang baru sehingga dengan melalui media baru tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan gairah dan minat siswa terhadap pembelajaran.

Melihat kondisi demikian, penelitian tergerak mengadakan penelitian untuk menilai pengaruh penggunaan komik tanpa teks terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas II SDIT Nurul Fikri Banjarbaru tahun ajaran 2022/2023. Penelitian menerapkan media komik tanpa teks pada pengajaran menulis cerita pendek. Melalui media ini, dalam kegiatan siswa diminta mengamati komik tanpa teks yang diberikan kemudian siswa mendiskusikan gambar dengan guru dan pada akhirnya siswa diminta menceritakan secara tertulis.

Dengan menggunakan pemilihan media komik tanpa teks ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis paragraf sederhana dengan melibatkan siswa secara aktif. Sehingga siswa lebih mudah dalam menentukan ide atau gagasan pokok dalam menulis sebuah karya atau tulisan.

Peneliti memilih media komik tanpa teks sebagai sarana memudahkan siswa dalam menulis sesuai dengan alurcerita dari komik tanpa teks. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan menulis agar nilai

diperoleh siswa diatas Kriteria Ketuntasan minimum (KKM) yaitu diatas 70 . Berdasarkan alasan yang di uraikan di atas maka, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Komik Tanpa Teks Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas II SDIT Nurul Fikri Banjarbaru”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterampilan menulis siswa kelas II SDIT Nurul Fikri Banjarbaru setelah menggunakan komik tanpa teks terhadap keterampilan menulis Cerita Pendek?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan komik tanpa teks terhadap keterampilan menulis Cerita Pendek siswa kelas II SDIT Nurul Fikri Banjarbaru ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang diinginkan penulis ialah:

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan menulis siswa kelas II SDIT Nurul Fikri Banjarbaru setelah menggunakan komik tanpa teks terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas II SDIT Nurul Fikri Banjarbaru.
2. Untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan komik tanpa teks terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas II SDIT Nurul Fikri Banjarbaru.

D. Signifikasi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang menjalankan sebuah media berupa media yang berperan aktif dalam proses pembelajaran yaitu media Komik Tanpa Teks. Selain dapat menambah pengetahuan atau wawasan bagi peneliti dan para guru, dan mampu memberikan kontribusi bagi siapa saja yang membacanya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik yaitu media komik tanpa teks.

b. Bagi UIN Antasari Banjarmasin

Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan bahwa komik tanpa teks

terhadap keterampilan menulis dan kecerdasan visual spasial dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

c. Bagi Madsrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar

Diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk menyusun langkah-langkah yang lebih konkrit dalam keterampilan anak menulis dan penyusunan kebijakan usaha pengembangan dan peningkatan keterampilan menulis siswa kelas II SDIT Nurul Fikri Banjarbaru.

d. Bagi Penulis lain

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis serta sebagai bahan rujukan atau kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai penggunaan komik tanpa teks terhadap keterampilan menulis.

E. Definisi Oprasional

Untuk menghindari kekeliruan terhadap judul, maka penulis memaparkan beberapa istilah dalam ruang lingkup agar sesuai dengan maksud pembahasan, terutama mengenai sasaran yang menjadi topik pembahasan.

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang⁵

2. Penggunaan

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pengertian dari penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian: *kita harus menggalakkan*.⁶ Penerapan yang dimaksud oleh peneliti disini adalah pembelajaran yang menggunakan media komik tanpa teks terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas II SDIT Nurul Fikri.

3. Komik tanpa teks

Media komik tanpa teks sebagai sarana memudahkan siswa dalam menulis sesuai dengan alur dan bercerita. Hal ini dimaksudkan peneliti untuk meningkatkan keterampilan menulis agar nilai diperoleh siswa diatas (KKM). Adapun komik tanpa teks dapat didefinisikan sebagai “ *representasi visual* ” dari orang, tempat atau benda yang diwujudkan diatas kanvas, kertas atau bahan lain, baik dengan cara lukisan, gambar atau foto.

4. Keterampilan menulis Cerita pendek

Dalam belajar bahasa ada empat keterampilan yang harus dikuasai, yakni berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.

⁵Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h, 849

⁶Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h, 1180

Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai dalam belajar bahasa. Pembelajaran menulis diajarkan sejak tingkat dasar pada kelas rendah, secara bertahap dan sebagai pengajar harus menguasai keterampilan dalam berbahasa.

Aktifitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa paling akhir dikuasai oleh siswa setelah kemampuan mendengar, berbicara, dan membaca, siswa harus mampu mengkombinasikan kosa kata dengan baik dengan bahasa yang runtun hingga mudah untuk dimengerti maksud dari tulisan tersebut. Dalam menulis semua unsur keterampilan berbahasa harus dikonsentrasikan secara penuh agar mendapat hasil yang benar-benar baik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menulis adalah membuat huruf (angka dan sebagainya) dengan pena (pensil, kapur dan sebagainya), anak - anak sedang belajar, melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat).⁷

Hasil observasi peneliti keterampilan menulis menilai dari ranah psikomotorik dalam hal ini meningkatnya keterampilan menulis menggunakan media komik tanpa teks.

Hartati, mengungkapkan bahwa cerpen adalah salah satu bentuk dari hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah

⁷Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h.109

manusia dan kehidupannya dengan menjadikan bahasa sebagai wadahnya. Sebagai salah satu karya kreatif, cerpen perlu melahirkan sebuah kreasi karya yang indah dan mampu menyalurkan kebutuhan manusia akan sebuah keindahan dan dengan sebuah kreativitas pula cerpen diciptakan. kreatif dalam menentukan unsur-unsur kehidupan yang terbaik dari pengalaman hidup manusia.

F. Penelitian Terdahulu

1. Galuh Cita Sagami “ Keefektifan Media Komik tanpa Teks Dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates “

Kesamaan : Menggunakan Media Komik Tanpa Teks

Perbedaan : Lokasi penelitian SDIT Nurul Fikri Banjarbaru, Penelitian, terdahulu berfokus pada menulis dongeng dan penelitian sekarang berfokus pada pengaruh penggunaan komik tanpa teks terhadap keterampilan menulis, menulis yang dimaksud pada penelitian ini adalah paragraf singkat yang disesuaikan dengan media komik tanpa teks.

2. Ellin Handayani “ Penerapan Media Komik Tanpa Teks Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas III SDN Panacangan 2 Kota Serang ”

Kesamaan : Komik tanpa teks untuk keterampilan menulis dan menggunakan Metode eksperimen

Perbedaan : Penelitian Terdahulu dilakukan di SDN Pancangan 2 Kota Serang, penelitian terdahulu terfokus pada media dan penelitian sekarang fokus pada hasil setelah menggunakan media komik tanpa teks terhadap keterampilan menulis.

3. Radian Magandy “ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks Untuk Materi Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas XI SMK “

Kesamaan : Menggunakan komik tanpa teks

Perbedaan : Penelitian Terdahulu dilakukan di tingkat SMK, penelitian sekarang dilakukan di tingkat SD, Penelitian terdahulu menggunakan metode PTK dan Penelitian sekarang menggunakan metode eksperimen

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁸ Hipotesis akan diuji kebenarannya melalui data yang terkumpul hasil penelitian di lapangan.

Terdapat dua jenis hipotesis yaitu alternative (H_a) dan hipotesis nihil (H_0). Hipotesis alternative (H_a) adalah hipotesis yang akan diujikan dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nihil (H_0)

⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendekatan KUantitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta,2003), h. 50.

dinyatakan dalam kalimat negatif. Berdasarkan penjelasan di atas maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

H_a : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Komik Tanpa Teks Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas II SDIT Nurul Fikri Banjarbaru.

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh penggunaan Komik Tanpa Teks Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas II SDIT Nurul Fikri Banjarbaru.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penulisan dalam penelitian ini secara garis besar terdiri dari lima bab yaitu

Bab I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, hipotesis, dan sistematika penelitian

Bab II Kajian Teori, yaitu terdiri dari pengertian media, Media komik tanpa teks, syarat media komik tanpa teks terhadap keterampilan menulis menjadi media pembelajaran, Karakteristik media komik tanpa teks, penggunaan media komik tanpa teks sebagai media pembelajaran, alasan memilih media komik tanpa teks, pengertian menulis cerita pendek, tujuan menulis cerita pendek, hasil belajar dan penilaian terhadap keterampilan menulis.

Bab III Metode jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Penyajian data dan analisis, berisi tentang : gambaran umum lokasi penelitian, proses pembelajaran dengan menggunakan media Augmented reality, penyajian data, deskripsi kemampuan awal (pretest), deskripsi (posttest), deskripsi hasil belajar tematik siswa, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan saran.