

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional seperti dinyatakan dalam Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berkaitan dengan mencerdaskan kehidupan bangsa memiliki jangkauan dan kajian yang sangat luas, terutama kajian pendidikan yang menyangkut pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai pelajaran diajarkan di sekolah, salah satunya adalah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sendiri bertujuan agar siswa mampu menguasai, memahami, dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa, seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Bahasa Indonesia mempunyai posisi yang strategis dalam kurikulum sekolah. Sebagai bahasa pengantar bahasa Indonesia digunakan untuk menyampaikan setiap mata pelajaran atau bidang studi. Semakin tinggi kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia, maka semakin mudah yang bersangkutan memahami dan menguasai

materi mata pelajaran-mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, dalam kenyataan terlihat bahwa orang yang tinggi dan luas pengetahuannya, lancar pula menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Adapun kemampuan dalam berbahasa yang dinilai cukup sulit bagi siswa adalah menulis karangan. Hal ini dibuktikan pada penelitian Dewi (2006:3) yang memaparkan bahwa menulis merupakan kegiatan yang sangat sulit dilakukan khususnya bagi siswa Sekolah Dasar. Menulis sendiri artinya menyusun kata dan mengorganisasikan kalimat menjadi suatu ide atau pendapat tentang pengalaman yang ingin disampaikan kepada pembaca. Kemampuan menulis ini dianggap jauh lebih kompleks dan lebih sukar dikuasai dibandingkan dengan ketiga aspek keterampilan berbahasa lainnya.

Secara umum bahasa sendiri mempunyai fungsi untuk tujuan artistik. Hal ini bahasa digunakan secara estetis, misalnya pada penulisan syair, pantun, puisi, cerpen, cerita dan lain-lain. Pada penulisan karya sastra tersebut faktor penunjang keindahan bahasa yang digunakan adalah kreativitas. Kreativitas pada dasarnya merupakan anugerah yang diberikan oleh Tuhan kepada setiap orang, yakni berupa kemampuan untuk mencipta (daya cipta) dan berkreasi. Implementasi dari kreativitas seseorang pun tidaklah sama, bergantung kepada sejauh mana orang tersebut mau dan mampu mewujudkan daya ciptanya menjadi sebuah kreasi ataupun karya.

Aspek psikomotor dan afektif sangat penting sekali bagi perkembangan kreativitas berpikir siswa. Tetapi perlu diperhatikan bahwa kreativitas siswa akan muncul secara optimal jika terdapat stimulus yang mendukung. Hal ini pula, seorang

guru misalnya harus mampu mengoptimalkan kreativitasnya, khususnya yang tertuang dalam sebuah bentuk pembelajaran yang inovatif. Artinya, selain menjadi seorang pendidik, seorang guru pun harus bisa menjadi seorang kreator. Sebagai contoh, kreativitas yang bisa diterapkan oleh seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah dengan menciptakan sebuah model pembelajaran yang dekat dengan keseharian siswa secara nyata. Artinya, seorang guru harus mampu menyinergikan pelajaran, dengan kenyataan yang biasa ditemukan dalam kesehariannya. Misalnya, dalam pembelajaran menulis karangan. Minat siswa terhadap mengarang misalnya, diakui atau tidak responnya pasti akan berbeda. Artinya, ada siswa yang suka dan ada pula yang tidak.

Adanya suatu program dikembangkan oleh dua Proyek Bank Dunia, yaitu PEQIP dan Proyek Pendidikan Dasar (*Basic Education Projects*) dan juga digunakan dalam program MBS dari UNESCO dan UNICEF pada tahun 2008 menyatakan persentase anak dalam menulis karangan yaitu ada 19% anak bisa menulis dengan tulisan tegak bersambung dan rapih sedangkan 64% bisa menulis rapih tetapi tidak bersambung, lebih dari 30% dari kasus menulis dengan kesalahan ejaan yang parah atau sangat parah, lebih dari 35% kasus anak yang menulis dengan kesalahan tanda baca dan dikategorikan kurang atau sangat kurang.

Pemaparan tersebut menjelaskan kurang terampilnya anak dalam menulis sebuah karangan. Adanya ketidakmampuan anak dalam menulis secara rapi bisa menimbulkan ide agar sebagai pendidik kita memberikan stimulus yang baik berupa tampilan visual yang membuat anak kreatif.

Bertitik tolak pada masalah di atas, maka penggunaan media adalah solusi yang tepat dalam memudahkan siswa untuk mengembangkan kemampuan menulis karangan. Media itu sendiri secara harfiah merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Disamping itu menurut Briggs dalam Rusman (2009:151) mengemukakan bahwa “media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.”

Sudjana dan Rivai (2002:2) bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah Pertama, pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa mencapai tujuan yang lebih baik. Ketiga, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berbagai pemikiran dan pendapat kiranya mengarahkan akan perlunya media yang tepat sebagai mediator materi kepada siswa tanpa menyampingkan guru sebagai fasilitator. Menangani permasalahan kesulitan guru dalam merangsang kreatifitas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia serta beragamnya kemampuan siswa itu sendiri, maka dirasa sangat tepat apabila media komik digital untuk menunjukkan deskripsi materi secara utuh terhadap siswa dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan kreatifitas siswa terhadap perkembangan kreatifitas siswa dalam menulis karangan.

Penelitian menurut Mariyanah (2005) yang menggunakan *comic book* (buku komik) sebagai media pembelajaran mengemukakan bahwa buku komik dapat memberikan minat dan pemahaman yang memudahkan siswa belajar Bahasa Indonesia. Penelitian ini lebih dimodifikasi media pembelajaran tersebut menggunakan komik digital yang bervariasi juga lebih menyeimbangi dunia pendidikan yang lebih modern saat ini pada penggunaan komputer.

Media perbandingan yang digunakan adalah media audio dimana nilai kesesuaian antara media kelas eksperimen dengan media kelas kontrol tidak terlalu jauh, pernyataan Novianti (2007) penggunaan media audio dalam pelajaran Bahasa Indonesia sangat membantu dan memudahkan siswa dalam mengembangkan kreativitas menulis. Bertitik tolak dari penelitian tersebut menjadi suatu pembahasan yang bisa diteliti antara penggunaan media komik digital dengan media audio.

Komik Digital dapat mengembangkan daya imajinasi siswa, diharapkan siswa dapat dengan mudah merangkai kata dalam menuliskan karangan. Selain cerita bergambar yang terdapat pada komik digital ini, unsur musik juga menjadi stimulus agar siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Sesuai dengan hasil penelitian yang disampaikan Lunandi dikutip dari Deni Kurniawan (2007:35) yang mengatakan bahwa sebagian besar materi pendidikan/ pembelajaran (83%) diserap oleh peserta didik melalui indera penglihatan, (11%) melalui indera pendengaran dan sisanya (6%) melalui indera pengecap, penciuman dan rabaan.

Menciptakan pembelajaran yang mengembangkan kreatifitas siswa, guru sangat mengharapkan siswa mampu mengembangkan kompetensinya dengan kreatif. Namun untuk menciptakan keadaan tersebut, perlu ada stimulus yang nyata bagi siswa. Komik Digital ini diharapkan mampu membuat siswa tertarik dan memahami pelajaran serta dapat mengembangkan kreatifitas siswa dalam menulis karangan.

Media komik digital yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah cerita bergambar yang dikemas di dalam bentuk komik yang aplikasikan menggunakan komputer. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan Lingkungan spesifikasi kajian yang akan peneliti ujikan dengan penggunaan komik digital.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti merasa tertarik untuk meneliti “Penggunaan Komik Digital untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa dalam Menulis Karangan pada Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia“. (Studi kuasi eksperimen terhadap siswa kelas V SD Negeri Banjarsari 3 Bandung)

## **B. Rumusan Masalah**

Pokok permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas dalam menulis karangan antara siswa yang menggunakan komik digital dengan siswa yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V di SD Negeri Banjarsari 3 Kota Bandung?”

Masalah umum penelitian tersebut di atas dijabarkan dalam masalah khusus penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas dalam menulis karangan pada aspek penyampaian pesan antara siswa yang menggunakan komik digital dengan siswa yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V di SD Negeri Banjarsari 3 Kota Bandung ?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas dalam menulis karangan pada aspek pengimajinasian antara siswa yang menggunakan komik digital dengan siswa yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V di SD Negeri Banjarsari 3 Kota Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas dalam menulis karangan pada aspek pemilihan kalimat antara siswa yang menggunakan komik digital dengan siswa yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V di SD Negeri Banjarsari 3 Kota Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan perbedaan perkembangan kreativitas dalam menulis karangan yang signifikan antara siswa yang menggunakan komik digital dengan siswa yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri Banjarsari 3 Kota Bandung.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perbedaan kreativitas dalam menulis karangan pada aspek penyampaian pesan antara siswa yang menggunakan komik digital dengan siswa yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V di SD Negeri Banjarsari 3 Kota Bandung.
2. Mengetahui perbedaan kreativitas dalam menulis karangan pada aspek pengimajinasian antara siswa yang menggunakan komik digital dengan siswa yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V di SD Negeri Banjarsari 3 Kota Bandung.
3. Mengetahui perbedaan kreativitas dalam menulis karangan pada aspek pemilihan kalimat antara siswa yang menggunakan komik digital dengan siswa yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V di SD Negeri Banjarsari 3 Kota Bandung.

#### **D. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memakai kata-kata pada penelitian ini maka peneliti mencantumkan definisi operasional, sebagai berikut :

##### **1. Kreativitas Menulis Karangan**

Kreativitas menulis karangan adalah kreativitas anak dalam membuat suatu ide baru dalam menulis sebuah karangan atau cerita yang akan dinilai berupa skor nilai karangan, dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek penyampaian pesan, pengimajinasian dan pemilihan kalimat.

## 2. Komik Digital

Komik digital adalah gambar komik yang tervisualisasi secara digital melalui media komputer, dan didesain menggunakan software komputer dalam perancangan dan pembuatannya sebagai suatu perubahan yang lebih modern dari pembuatan komik manual yang biasa menggunakan kertas dan alat tulis.

### E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung ataupun secara tidak langsung, terutama dalam peningkatan kualitas belajar. Juga motivasi siswa dalam pembelajaran bisa lebih baik lagi.

#### 1. Praktisi Pendidikan (Guru)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada praktisi pendidikan (Guru) agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya secara optimal dengan menggunakan komik digital sebagai media penunjang dalam pengajaran untuk meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi dan sebagai pengembangan dalam mata pelajaran TIK secara tersirat.

#### 2. Pembelajar (Siswa)

Sebagai salah satu media alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Juga sebagai sarana bagi siswa dalam menstimulus siswa agar lebih kreatif dalam mengembangkan ide-ide baru.

### 3. Peneliti

Memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan gambaran jelas tentang penerapan media pembelajaran yang dianggap masih jarang digunakan di Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

