

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan guru dan siswa di suatu ruang kelas dengan jumlah respons lebih dari satu. Dalam pembelajaran terjadi proses interaksi dimana siswa mendapatkan maklumat dan ilmu pengetahuan, pemahaman materi dan membentuk karakter. Menurut Sadiman dkk., (1986:2) “ pembelajaran merupakan proses yang saling berhubungan pada manusia selama masa hidupnya (dalam Gina, 2014:5). Kegiatan pembelajaran tidak bisa lepas dalam kehidupan manusia karena manusia tanpa belajar tidak akan bisa menyesuaikan dirinya dengan lingkungan.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang positif yang bertujuan untuk memberikan ilmu kepada orang lain yang sedang membutuhkan. Dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar (Hanafy, 2014: 74). Jika tidak ada salah satunya, baik itu guru atau siswa, maka proses pembelajaran tidak bisa berjalan secara efektif, karena dalam pembelajaran harus ada stimulus yang diberikan oleh guru kepada siswa sehingga terjadilah timbal balik dalam proses belajar.

Menulis merupakan bagian dari pembelajaran. Menulis adalah salah satu dari empat keterampilan dalam bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh peserta didik. Menulis ialah kegiatan yang sering dilakukan oleh peserta didik, maka peserta didik tidak bisa lepas dari kegiatan menulis. Menurut Sutarno (2008)

mengatakan bahwa untuk menulis, seseorang sebaiknya mempunyai pengertian, pemahaman, dan pemaknaan yang memadai tentang apa, mengapa, dan bagaimana menulis itu. Jadi, sebelum menulis, hal yang harus diperhatikan adalah memahami apa yang ingin ditulis, selain itu menguasai materi agar tulisan yang disusun mejadi sebuah paragraf yang bagus baik dari segi isi maupun maknanya. Dengan menulis siswa diharapkan dapat menuangkan imajinatif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam ranah dunia pendidikan harus menganut pada kebijakan kurikulum. Menurut Kerr, J.F (dalam Sulaeman, :2016), kurikulum merupakan seluruh pembelajaran yang disusun dan dirancang serta dilaksanakan, baik secara individu maupun berkelompok pada lingkungan belajar. Pelaksanaan kurikulum menurut pandangan di atas yaitu bisa diterapkan di dua tempat, baik itu sekolah maupun luar sekolah dengan arahan dari pendidik agar peserta didik yang melakoni dalam pelaksanaan kurikulum menjadi terarah dan tidak keluar dari jalur.

Kurikulum yang kini dianut oleh pendidikan di Indonesia ialah berbasis kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kumpulan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengasah pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Dalam sebuah artikel jejakpendidikan.com memaparkan pemahamannya terhadap kurikulum 2013, bahwa kurikulum 2013 adalah sebuah tindak lanjut dari Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran atau disingkat dengan kurikulum KTSP. Kurikulum KTSP merupakan Kurikulum Berbasis Kopetensi atau KBK yang pernah diuji penerapannya pada dunia pendidikan di Indonesia pada Tahun 2004. Selain itu, K13 merupakan kurikulum yang dirancang dan disusun untuk menyesuaikan kebutuhan kompetensi pada abad ke-21. Pada abad ke-21 kemajuan teknologi semakin pesat dan canggih. Oleh sebab itu, untuk mengantisipasi hal

tersebut dibentuknya kurikulum 2013 yang menjadikan wadah untuk pendidikan kompetensi yang dimiliki peserta didik. pada sistem kurikulum 2013, guru tidak lagi menerangkan atau menyuapkan peserta didik terkait ilmu pengetahuan pada saat pembelajaran, tetapi guru hanya sebagai perantara atau fasilitator sehingga peserta didik diarahkan untuk lebih aktif serta lebih sering mengadakan diskusi ketika pembelajaran di kelas.

Bukan hanya itu saja, guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran baik secara konvensional maupun modern. Menurut Hamidjojo (Dalam Miftah, 2013:97) media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh tenaga pendidik (guru) sebagai perantara untuk menyampaikan ide, atau ilmu pengetahuan, sehingga ide atau ilmu yang disampaikan tersebut sampai kepada peserta didik (siswa). Sedangkan, menurut H. Malik (dalam Sumiharsono, 2017:10), media dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang bisa digunakan dan dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, dan emosional peserta didik. Media pembelajaran sangatlah efektif dalam pembelajaran di kelas dan memiliki fungsi untuk menarik perhatian peserta didik, memudahkan guru untuk menerangkan materi, mengatasi keterbatasan waktu, menghindari kesalahan peserta didik dalam menafsirkan materi pelajaran, menyesuaikan dengan tipe gaya belajar peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan kondusif.

Seiring kemajuan teknologi, pembelajaran kini harus diperbarui dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Kementerian pendidikan dan kebudayaan (kemendikbud) mengatakan bahwa guru harus tetap berusaha untuk menyesuaikan dengan media pembelajaran agar tetap sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi informasi (kemdikbud, :2020). Tujuan dalam memanfaatkan teknologi yaitu untuk menarik

perhatian dan daya minat belajar peserta didik, karena jika peserta didik masih diberikan pembelajaran dengan metode yang bersifat konvensional, maka peserta didik akan mudah bosan, seperti yang dipaparkan oleh artikel kompasiana.com bahwa seharusnya guru memiliki keterampilan yang inovatif dan memiliki variasi media pembelajaran, sehingga peserta didik lebih tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran berlangsung. Jadi, guru sebagai tenaga pendidik harus menguasai teknologi agar pembelajaran di kelas berjalan dengan lancar dan peserta didik merasa senang. Namun, kenyataannya masih banyak tenaga pendidik yang belum memaksimalkan teknologi secara penuh sehingga pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi sedikit terhambat. Oleh sebab itu, belajar dengan teknologi merupakan tren saat ini dan salah satu cara untuk membangkitkan gairah belajar peserta didik sehingga timbul motivasi dan semangat untuk belajar.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran harus dimaksimalkan agar kebutuhan peserta didik terpenuhi, karena belajar dengan teknologi merupakan tren saat ini dan salah satu cara untuk membangkitkan gairah belajar peserta didik sehingga timbul motivasi dan semangat untuk belajar, salah satunya dengan penggunaan *gadget* (kemdikbud, :2020). *Gadget* merupakan salah satu teknologi saat ini yang sangat canggih dan populer di kalangan generasi *millennial*. *Gadget* merupakan suatu benda khusus yang diciptakan pada era yang sedang berkembang dan maju dengan tujuan untuk memudahkan segala sesuatu sehingga menjadi praktis dibandingkan dengan teknologi lainnya (Murtafi'ah, 2019:11). Sedangkan secara umum *gadget* adalah alat komunikasi elektronik yang memiliki dua arah dan bisa dibawa kemana-mana. Selain itu, *gadget* memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan baik secara ketik maupun suara.

Gadget yang kini merupakan kebutuhan dalam kehidupan manusia terutama pada generasi *millennial* sehingga tidak bisa dipungkiri lagi bahwa penggunaan *gadget* kini kian meledak mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. *Gadget* atau yang sering disebut dengan *handphone* (Hp) atau telepon selular merupakan perangkat komunikasi elektronik yang memiliki fungsi dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap dan dapat dibawa kemana-mana serta tidak perlu disambungkan lagi dengan kabel untuk menghubungkan ke dalam jaringan. Dari pengertian di atas, bahwa *gadget* atau *handphone* yang kini dapat diartikan sebagai suatu benda yang dapat dipakai sebagai sarana komunikasi baik berupa lisan maupun tulisan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

Selain itu, kini semakin canggih dan menyediakan berbagai layanan dan fitur aplikasi yang berbagai jenis, mulai dari komunikasi, bermain *game*, sosial media, edit video, aplikasi pembelajaran dan lain sebagainya yang masih bisa diakses melalui aplikasi *play store* sehingga dari kecanggihan tersebut *handphone* atau *gadget* kini disebut dengan julukan *smartphone*. Oleh sebab itu, menggunakan *gadget* dalam pembelajaran kini salah satu tren dalam pembelajaran karena *gadget* salah satu kebutuhan, bahkan menjadi sahabat dalam aktifitas sehari-hari. Menjadikan *gadget* sebagai media dalam pembelajaran adalah salah satu hal yang sangat efektif dikalangan *millennial*. Selain itu, dengan kondisi pandemi covid-19 saat ini sangatlah mendukung dalam pemanfaatan *gadget* dalam Pembelajaran Dari Rumah (BDR).

Dalam observasi awal ke MTs N 2 Buleleng yang terletak di Banjar Dinas Rajatama, Desa Banjarasem, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng menunjukkan adanya kesenjangan. Bahwasanya terdapat permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa kelas VII B yaitu rendahnya nilai keterampilan

menulis. Hal ini disebabkan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional atau guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih monoton. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa terutama pada siswa kelas VII B yang kini sedang mengalami permasalahan. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam keterampilan menulis cerita fantasi di MTs N 2 Buleleng, yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berupa *Line webtoon*.

Berdasarkan observasi awal tersebut dapat diidentifikasi permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa dalam pembelajaran menulis adalah penggunaan media pembelajaran masih berupa media yang masih bersifat konvensional seperti, penggunaan media power point, kemudian, media berupa gambar yang diambil dari internet atau dari buku Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga siswa mudah bosan dalam pembelajaran. Selain itu, ada beberapa alasan guru tidak menerapkan media pembelajaran secara inovatif. Alasan pertama adalah (1) guru menganggap bahwa menggunakan media pembelajaran butuh persiapan, (2) menggunakan teknologi atau aplikasi sebagai media masih terlalu sulit dan ribet, (3) menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi sangat membutuhkan kuota internet yang kapasitasnya sangat besar dan membutuhkan sinyal yang sangat kencang, (3) guru kurang menguasai dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi, (4) lebih senang menggunakan media pembelajaran yang simpel dan mudah digunakan. Dari beberapa alasan tersebut guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa saat ini.

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, karena dengan adanya media pembelajaran guru lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa begitu pula sebaliknya siswa lebih mudah untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru ketika pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Tafonao (2018:103) bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Penggunaan media harus bisa menyesuaikan dengan kondisi siswa agar relevan ketika digunakan dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi yang berada di *smartphone* siswa. Aplikasi pembelajaran kini sudah banyak beredar, sehingga guru bisa memilih salah satu aplikasi tersebut dan mengembangkannya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam penggunaan media pembelajaran berupa *Line webtoon* agar siswa menjadi lebih semangat dan mudah memahami materi pembelajaran serta mengasah dalam imajinasinya untuk membuat karangan cerita fantasi. Di samping itu, dapat memberikan bayangan kepada guru agar dapat berinovasi dalam membuat media pembelajaran cerita fantasi.

Dilihat dari permasalahan yang ditemukan, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *line webtoon* sebagai variabel dalam penelitian. *Line webtoon* merupakan sebuah aplikasi sosial media berbasis komik online. Menurut wikipedia, *Webtoon* merupakan sebuah portal penerbitan webtoon atau komik yang diluncurkan oleh *Naver Corporation* di Korea Selatan pada tahun 2005. Selain itu, pengguna layanan *Line webtoon* bukanlah kalangan remaja saja, tetapi dari anak-anak hingga orang dewasa juga ikut menikmatinya.

Penelitian ini menggunakan *Line webtoon* sebagai media dalam pembelajaran pada materi cerita fantasi di kelas *online*. Hal ini bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan siswa terhadap pembelajaran pada saat kelas *online*.

Cerita fantasi merupakan pembelajaran yang tepat jika dikaitkan dengan media pembelajaran *Line webtoon*, karena di dalam cerita fantasi terdapat unsur-unsur pembangun cerita dan memiliki imajinasi yang tidak terjadi pada dunia nyata. Begitu pula dengan komik *online* yang disediakan oleh *Line webtoon* sehingga peneliti lebih memilih materi cerita fantasi dalam penelitiannya. Pada penelitian ini, peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan keterampilan menulis cerita fantasi. Materi tersebut sesuai dengan silabus pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan Kompetensi Dasar (KD) 4.4, yaitu menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa, atau aspek lisan dan Indikator Pencapaian berupa merencanakan pengembangan cerita fantasi serta menulis cerita imajinasi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat atau tanda baca atau ejaan.

Selain itu, dengan menulis cerita fantasi, siswa akan mulai berpikir dan mengaktifkan imajinasinya sehingga dapat menciptakan suatu karangan cerita yang sangat menarik. Selain itu, materi cerita fantasi merupakan materi yang sangat tepat untuk melatih siswa dalam mengasah imajinasi. Kelebihan dari menulis cerita fantasi adalah, yang pertama (1) dapat menumbuhkan imajinasi dan kreatifitas siswa dalam menulis, (2) siswa lebih bebas dalam penggunaan diksi atau kata (non formal), (3) dapat menarik perhatian siswa, dan (4) membuat siswa semakin cerdas dalam hal bahasa dan semakin banyak dan semakin mudah untuk berkonsentrasi.

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang sejenis, namun yang diambil untuk dijadikan rujukan hanya tiga sehingga dalam penelitian sebelumnya yang ditemukan oleh peneliti dijadikan sebagai acuan dalam menyelesaikan penelitiannya. Dari penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan

terhadap permasalahan yang sedang diteliti, maka peneliti ingin mencoba dengan metode dan penggunaan media yang berbeda dari peneliti sebelumnya. Penelitian sejenis yang pertama adalah “Bahasa Rumor Dalam *Line webtoon* Sebagai Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas X” Oleh Deny Sulistyawai, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi humor yang terdapat dalam *Line webtoon*, selanjutnya untuk mendeskripsikan implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMA kelas X, dan yang terakhir untuk mendeskripsikan perencanaan bahan ajar teks anekdot dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMA kelas X. Hasil dalam penelitian tersebut adalah ditemukannya bentuk dan fungsi bahasa humor dalam *Line webtoon* ada 11 bentuk humor dan 7 fungsi humor dalam *Line webtoon* sehingga penelitian ini yang berupa bahasa humor diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian kedua adalah berjudul “Pengaruh Prediksi Strategi Dengan *Webtoon* Pada Siswa Komprehensi Membaca Di MTsS Awaliyah Tanjung Tiga Tahun Akademik 2019/2020” oleh Husna Amalia Fadilah, Fakultas Tarbiyah Pelatihan Ilmu Pengetahuan Dan Guru, Universitas Meda Sumatra Utara. Pada penelitian memiliki tujuan untuk menyelidiki pengaruh penerapan prediksi strategi dengan *Webtoon* tentang pemahaman bacaan siswa di MTsS Awaliyah Tanjung Tiga. Hasil dari penelitian tersebut adalah menunjukkan bahwa Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis (H_o) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa skor tersebut antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda setelah diterapkan perlakuan .

Penelitian ketiga yaitu dilakukan oleh Silpani Oktarina, Susetyo, dan Gumono dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama

Dengan Menggunakan Media *Line webtoon* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu. Tujuan dalam penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan tentang peningkatan keterampilan menulis naskah drama pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu yang menggunakan media *Line webtoon*. Hasil dari penelitian tersebut adalah dilihat dari penulisan naskah drama dengan media *Line webtoon* dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran dalam menulis naskah drama dan meningkatkan hasil penulisan naskah drama yang telah dilakukan selama siklus.

Dalam Penelitian ini Peneliti berharap dapat memberikan manfaat untuk dunia pendidikan di Indonesia dan terlebih khusus pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Buleleng dan penggunaannya bisa dimaksimalkan sehingga bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII B pada materi cerita fantasi. Namun, harapan tersebut masih bertolak belakang dengan kondisi siswa saat ini, sehingga itulah penyebab yang menjadi penghambat dari harapan peneliti. Oleh sebab itu, harapan demi harapan bahwa semoga media aplikasi *Line webtoon* mampu merubah kondisi siswa yang hasil belajarnya rendah menjadi naik sesuai harapan peneliti.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di MTs N 2 Buleleng bahwasanya ditemukan permasalahan terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada materi bahasa Indonesia. Guru pengampu mata pelajaran bahasa Indoneisa yang mengajar kelas VII B banyak mengeluh dengan permasalahan tersebut. Jadi, dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas VII B MTs N 2 Buleleng.
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional.

3. Siswa lebih sering mengantuk dan tertidur.
4. Siswa tidak menghiraukan guru ketika menerangkan materi.
5. Siswa kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah berupa penggunaan aplikasi *Line webtoon*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa yang lebih kreatif dan imajinatif sehingga menghasilkan sebuah tulisan yang menarik untuk dibaca.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil peningkatan keterampilan menulis karangan cerita fantasi siswa kelas VII B MTs N 2 Buleleng dengan menggunakan media *Line webtoon*?
2. Bagaimana langkah-langkah penggunaan media *Line webtoon* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII B MTs N 2 Buleleng ?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan media *Line webtoon* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII MTs N 2 Buleleng ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam melakukan penelitian antara lain sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan keterampilan menulis cerita Fantasi siswa kelas VII B MTs N 2 Buleleng dengan menggunakan media *Line webtoon*.

2. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah dalam penggunaan media *Line webtoon* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII B MTs N 2 Buleleng.
3. Untuk mendeskripsikan data hasil respons siswa terhadap penggunaan media *Line webtoon* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII MTs N 2 Buleleng.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan mempunyai manfaat teoretis dan praktis.

1. Manfaat teoretis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada media pembelajaran berbasis aplikasi yang terus berkembang, terlebih khusus dalam penggunaan aplikasi *Line webtoon* pada materi bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru mengenai keterampilan dalam menulis cerita fantasi. Dalam hal ini siswa memperoleh pengetahuan serta dapat membantu mereka dalam mengasah imajinasi dalam menulis cerita fantasi agar lebih menarik.
- b. Bagi Guru bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran. Maka dari itu, temuan penelitian ini dapat digunakan guru bidang studi bahasa Indonesia, khususnya guru bahasa Indonesia di MTs N 2 Buleleng sebagai alternatif untuk melaksanakan dan mencapai tujuan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi yang mereka kehendaki.

- c. Bagi Peneliti Lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan sekaligus sebagai masukan. Dalam hal ini, peneliti lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan rujukan atau bahan bandingan.
- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi untuk mengambil kebijakan. Dalam hal ini, kepala sekolah dapat melakukan tindak lanjut dengan menyarankan guru untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar keterampilan menulis cerita fantasi terhadap guru bahasa Indonesia di sekolah yang dipimpinnya.

