

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman dkk, 2022)

Arti pendidikan sendiri menurut Ki Hajar Dewantara adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakat (Hamengkubuwono, 2016). Menurut Aristoteles, pendidikan adalah salah satu fungsi dari suatu negara, dan dilakukan, terutama setidaknya, untuk tujuan negara itu sendiri. Negara adalah institusi sosial tertinggi yang mengamankan tujuan tertinggi atau kebahagiaan manusia. Pendidikan adalah persiapan/bekal untuk beberapa aktivitas/pekerjaan yang layak. Pendidikan semestinya dipandu oleh undang-undang untuk membuatnya sesuai (koresponden) dengan hasil analisis psikologis, dan mengikuti perkembangan secara bertahap, baik secara fisik (lahiriah) maupun mental (batiniah/jiwa).

Berdasarkan teori pendidikan yang dipaparkan oleh Aristoteles dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan langkah awal untuk menyiapkan peserta didik yang berkualitas melalui proses pembelajaran serta perkembangan fisik

dan mental yang matang. Pendidikan merupakan suatu proses dalam mengubah sikap dan tingkah laku individu atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, latihan, proses, perubahan, dan cara mendidik. Pendidikan berkembang dengan seiring berjalannya waktu. Berbagai cara telah dilakukan setiap tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga diartikan oleh Dimiyanti dan Mudjiono sebagai sesuatu yang dipandang oleh dua sisi, yakni dari sisi siswa dan sisi guru. Hasil belajar yang dilihat dari sisi siswa yaitu tingkatan pertumbuhan mental siswa yang menjadi lebih baik dari pada sebelum pembelajaran. (Lestari dkk. 2021) Sedangkan menurut Nugraha hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan. Menurut Wulandari hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, efektif, maupun psikomotor (Cahyani, 2023).

Penelitian ini terfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar merupakan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari keterampilan kognitif siswa atau keterampilan kemampuan otak untuk berpikir, belajar, mengingat, dan memproses informasi, nilai keterampilan ini bisa diukur dengan Ulangan Harian. Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan melalui data pra observasi terdapat hampir 50% angka

ketidak tuntas atau setengah dari total jumlah keseluruhan siswa dalam pembelajaran materi teks negosiasi.

Salah satu hal yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang telah ada dan sering digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata media berasal dari Bahasa Latin “medium” yang secara harfiah memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu perantara sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Menurut National Education Association (NEA), media merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca serta instrumennya dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran (Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono & ISSN, 2023).

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian suatu pesan sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses hasil belajar.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan focus perhatian anak, sehingga dapat membuat mereka termotivasi dalam belajar.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi suatu keterbatasan indera, ruang, serta waktu.

Penggunaan media dalam pembelajaran sudah mulai banyak mengalami perubahan mulai dari yang berbentuk cetakan buku, kemudian berubah menjadi selebar poster yang mencangkup seluruh isi materi secara singkat dan jelas dengan bantuan animasi poster di dalamnya. Poster adalah gambar yang mengintegrasikan unsur-unsur visual seperti garis, kata-kata, dan gambar dengan tujuan untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara singkat. Pengembangan media poster ini dengan menambahkan tampilan komik didalamnya, komik merupakan Komik berasal dari bahasa Belanda yaitu komiek yang artinya pelawak, sedangkan dalam bahasa Yunani komik berasal dari kata komikos atau kosmos yang berarti bersuka ria atau bercanda. Menurut (Kustandi, 2020:142) komik merupakan sebuah media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa yang terdiri beberapa panel yang diperjelas oleh balon-balon kata dan ilustrasi gambar sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat sebagai hiburan maupun edukasi. Penggunaan media poster juga merupakan salah satu cara menarik perhatian serta minat peserta didik dalam memahami sebuah materi yang sedang disampaikan. Media visual poster yang lazimnya digunakan dibuat menggunakan alat atau aplikasi-aplikasi online yang mempunyai fitur design seperti salah satu contohnya yaitu, aplikasi canva. Aplikasi Canva tidak hanya

didesain khusus untuk pembelajaran, namun platform ini juga dapat memfasilitasi penggunaannya bagi pembelajaran, misalnya berupa slide presentasi, video, ataupun infografis interaktif (Sobandi et al., 2023). Canva menyediakan bermacam macam fitur seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu terimakasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, bulletin, sampul, CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, dan masih banyak lagi (Yuliana et al., 2023). Aplikasi canva merupakan alat yang memberikan banyak fitur yang dapat digunakan untuk membuat media visual poster dengan mudah dan cepat, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan. Canva juga merupakan salah satu aplikasi yang dapat mempermudah tenaga pendidik menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang sudah sangat sering digunakan seperti poster.

Media poster ini merupakan media visual yang menyalurkan pesan lewat penglihatan. Peserta didik dituntut untuk mengamati poster untuk menemukan hasil atau pesan yang disampaikan dalam media visual poster tersebut. Poster dapat mempermudah siswa dalam menyelesaikan masalah dalam materi teks negosiasi di kelas X. Pemecahan masalah adalah sebuah soft skill mengenai proses untuk memahami tantangan dalam bekerja untuk menemukan solusi yang efektif. Penggunaan media poster ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan adanya media yang bisa menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada materi teks negosiasi.

Setiap manusia tentu pernah melakukan tawar menawar dengan orang lain ketika transaksi jual beli. Misalnya saja seperti seorang penjual di pasar dan pembeli, seorang pengusaha dan pihak bank, ataupun contoh lainnya. Kegiatan tawar menawar ini seringkali disebut dengan negosiasi. Teks negosiasi merupakan interaksi sosial yang berfungsi sebagai media untuk mencapai suatu penyelesaian bersama antara pihak yang memiliki perbedaan kepentingan. Pihak tersebut akan berusaha menyelesaikan perbedaan yang muncul dengan cara berinteraksi dan mencari solusi dengan tidak merugikan orang lain dan tentunya saling menguntungkan. Pembelajaran teks negosiasi ini juga terbagi dari beberapa jenis seperti, teks negosiasi lisan, teks negosiasi gabungan, dan teks negosiasi tulisan. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan ketiga jenis teks negosiasi sebagai bahan untuk menentukan hasil kemampuan menulis dan berbicara peserta didik dalam penggunaan media poster pada materi teks negosiasi kelas X di SMA Negeri 4 Sintang.

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (Ramadhani, 2020) mengatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Sedangkan keterampilan berbicara adalah suatu hasil dari proses belajar. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan kemampuan memilik dan menata gagasan secara logis dan sistematis. Keterampilan berbicara sebagai media untuk mengembangkan dan memperluas wawasan (Harianto, 2020).

Pengembangan media visual poster ini bertujuan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan juga mempermudah siswa yang masih belum mampu memecahkan sebuah permasalahan dalam pembelajaran teks negosiasi dan juga salah satu cara untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi atau menarik guna untuk menambah semangat belajar peserta didik.

Bahan ajar media visual poster menggunakan canva akan memberikan kemudahan bagi peserta didik karena mudah dalam pengoperasiannya, dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara efektif dan menarik. Penelitian ini juga dilakukan berdasarkan hasil Pra-observasi lapangan yang sudah penulis lakukan, dimana hasil pengamatan yang didapat menunjukkan bahwa penelitian ini sangat dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks negosiasi. Hal ini dikarenakan, pada pembelajaran materi teks negosiasi terdapat beberapa kendala seperti, belum ada media yang digunakan oleh guru yang mengampu mata pelajaran tersebut, dan juga fasilitas buku pelajaran yang jumlahnya masih belum mencukupi untuk keseluruhan siswa, sehingga ini mempengaruhi terhadap pemahaman dan hasil belajarnya. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat suatu permasalahan dengan menggunakan media visual poster menggunakan aplikasi canva pada materi teks negosiasi di pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKA HASIL BELAJAR**

**SISWA PADA MATERI TEKS NEGOSIASI DI KELAS X SMA NEGERI
4 SINTANG TAHUN PELAJARAN 2024/205 ”.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemaparan di latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media visual poster berbasis komik pada materi teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 4 Sintang.

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada materi teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimanakah penggunaan media visual poster berbasis komik dalam membantu siswa menyelesaikan permasalahan dalam materi teks negosiasi?
3. Bagaimanakah penggunaan media visual poster berbasis komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media poster dalam pembelajaran teks negosiasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada materi teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Mendeskripsikan penggunaan media visual poster berbasis komik pada teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks negosiasi dengan menggunakan media visual poster.
4. Mendeskripsikan respon siswa dalam penggunaan media pposter dalam pembelajaran teks negosiasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan teoritis tentang penggunaan media visual poster pada teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Ada enam manfaat praktis yang akan dijabarkan. Manfaat praktis tersebut, antara lain:

a. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk mengetahui bagaimana menggunakan media visual poster berbasis komik dalam menyelesaikan masalah dalam materi teks negosiasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi serta masukan kepada guru-guru bagaimana cara mengembangkan media visual poster berbasis komik dalam mempermudah pembelajaran dengan menciptakan berbagai media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan pemahaman yang positif bagi Sekolah Menengah Atas dalam rangka mengembangkan media pembelajaran menggunakan media visual poster dengan aplikasi canva.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan serta pengalaman bagi peneliti bagaimana cara mengembangkan media visual poster berbasis komik pada materi teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Menjadi tambahan buku bacaan serta karya ilmiah yang bias dibaca dan dipelajari oleh seluruh anggota STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

f. Bagi Pembaca

Memberikan pengetahuan serta literatur atau bahas bacaan yang bisa digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

1. Tujuan utama meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi teks negosiasi pada siswa kelas X di SMA Negeri 4 Sintang.
2. Deskripsi produk media visual poster dengan aplikasi canva yang memuat materi pembelajaran teks negosiasi untuk kelas X. Poster ini dibuat dengan format yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Gambar yang dibuat dalam poster dibuat dengan sederhana agar mudah dipahami dan dianalisis oleh siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah mendapat atau memecahkan permasalahan yang digambarkan pada poster tersebut.

3. Fitur Produk

- a. Materi yang disajikan dalam bentuk gambar atau poster
- b. Poster dibuat semenarik mungkin
- c. Interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran
- d. Mudah dipahami

4. Batasan Produk

- a. Poster yang dibuat menggunakan canva hanya membahas materi yang berkaitan dengan teks negosiasi pada pembelajaran kelas X di SMAN 4 Sintang.
- b. Media visual poster tidak menggantikan peran guru dalam pembelajaran, tetapi digunakan sebagai alat yang bisa membantu mempermudah pemahaman siswa.
- c. Poster hanya digunakan sebagai media pendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah asumsi dan keterbatasan pengembangan untuk proposal pengembangan media poster berbasis komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 4 Sintang.

Asumsi;

1. Siswa tertarik dengan media gambar yang dibuat dalam bentuk poster
2. Siswa tidak akan mudah bosan saat mengikuti pembelajaran
3. Siswa akan mudah memahami isi dari poster yang diberikan

Keterbatasan:

1. Tidak semua siswa tertarik dengan poster yang diberikan
2. Poster yang dibuat tidak dapat menggantikan peran guru sebagai pengajar utama, melainkan sebagai media pendukung belajar.

G. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independen dalam penelitian ini yaitu,
“Pengembangan Media Poster Berbasis Komik”

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel dependen dalam penelitian ini yaitu,
“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Negosiasi”

