

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berkomunikasi penting dimiliki siswa, sebab kemampuan yang baik dalam berbahasa dapat membuat komunikasi berlangsung dengan lancar. Dalam Kurikulum 2013 standar kompetensi mencakup berbagai aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sudah selayaknya aspek-aspek tersebut mendapat porsi yang seimbang dan dilaksanakan secara terpadu dalam satu tema. Salah satu aspek kemampuan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah kemampuan bercerita. Dalam keterampilan bercerita siswa ditemukan permasalahan dalam pembelajaran seperti dalam menceritakan kegiatan sehari-hari. Siswa banyak yang belum berani tampil bercerita didepan kelas dengan baik dan benar. Oleh karena itu hasil belajar siswa tergolong rendah (Rahmah, 2016:2).

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas rendah yaitu pada kelas III SD bahwa permasalahan yang muncul adalah siswa kurang mampu dalam bercerita dikarenakan kosakata yang dimiliki siswa masih minim juga siswa sangat sulit mengekspresikan dirinya dalam bercerita jadi hasil yang diperoleh tidak maksimal. Dengan menguasai kemampuan bercerita, siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya melalui kegiatan bercerita sehingga dapat dilihat pada kemampuan mereka berkomunikasi. Kegiatan bercerita memiliki beberapa manfaat bagi siswa yaitu dapat memperkaya kosakata, memperbaiki kalimat serta melatih keberanian siswa dalam berkomunikasi.

Keterampilan bercerita merupakan salah satu keterampilan yang ada dalam kurikulum 2013. Bercerita merupakan suatu ketrampilan yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain, dapat digunakan oleh guru untuk melatih dan mengasah kemampuan bercerita anak. Melalui kegiatan bercerita, guru dapat memberikan pelajaran bagi anak-anak dan memberikan contoh yang baik melalui cerita-cerita yang menarik.

Menurut Setiawan (2013:21) keterampilan bercerita adalah kegiatan menyampaikan sesuatu peristiwa kepada orang lain secara lisan, dengan tujuan memberikan informasi, pengetahuan, dan pengalaman. Selain itu, bercerita juga dapat membentuk karakter seseorang, yaitu dengan menanamkan nilai-nilai positif kepada para pendengar. Bercerita memberi ruang lingkup yang bebas pada anak dengan mengembangkan keterampilannya. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SD, bercerita dilaksanakan dalam upaya memberikan keterangan atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai potensi dasar anak usia dini.

Dalam konteks demikian, diperlukan sesuatu yang menarik dalam menunjang proses pembelajaran guna mengundang minat belajar siswa dalam keterampilan bercerita dengan menggunakan media yang menarik dan kreatif serta menginovasi media pembelajaran sesuai dengan pesatnya perkembangan teknologi di era 4.0 yang ditandai dengan segala hal dapat dilakukan dengan mudah menggunakan teknologi. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Yandari (2017:10) bahwa peranan media pembelajaran sangat penting dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran Daryanto (dalam Kanti, 2018:135). Sehingga penelitian ini memilih menggunakan media komik digital.

Media komik digital ini sangat penting digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita, berupa gambar kartun yang disusun sesuai dengan alur cerita melalui teknologi digital. Dengan adanya pemanfaatan media komik digital ini antara lain dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita dengan baik. Komik digital ini memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, serta melalui alur

cerita yang mencakup keseluruhan materi. Materi yang disajikan dikemas menjadi alur cerita bergambar dan penggunaan media pembelajaran ini tanpa menggunakan koneksi internet memudahkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran komik digital sehingga siswa dapat belajar secara mandiri (Kanti, 2018:135-136). Kelebihan komik yang berbentuk digital dari pada cetak, memiliki kemampuan yang borderless (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digital dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan.

Berdasarkan uraian keterampilan bercerita dengan menggunakan media komik digital maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan mudah. Dengan demikian, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa SD Kelas III SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo”

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan untuk membantu mempermudah dalam mengamati hasil penelitian agar peneliti lebih terarah. Pembatasan permasalahan pada penelitian ini dibatasi dengan permasalahan sebagai berikut:

1. Keterampilan bercerita fokus pada indikator keterampilan bercerita diantaranya (1) Ketepatan isi cerita (2) Ketepatan penunjukan detail cerita (3) Ketepatan logika cerita (4) Ketepatan makna seluruh cerita (5) Ketepatan kata (6) Ketepatan kalimat (7) Kelancaran.
2. Komik digital sebagai media penyampaian materi dalam penelitian yang diambil dari sumber internet.

Link:

https://komik.pendidikan.id/online/komik/berlian_dan_14_anjing/#p=3

3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III pada tema 2 subtema 1 pb 6
4. Penelitian dilakukan di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo tahun ajaran 2021-2022 dilaksanakan secara luring terbatas dengan pembagian kelas menjadi dua sesi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan bercerita siswa SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibahas di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan bercerita siswa SD.

E. Variabel Penelitian

Adapun variabel yang ingin diteliti adalah:

1. Variabel bebas (X) : Media Komik Digital
 - a. Definisi Operasional : Media komik digital adalah suatu media berbasis teknologi yang disajikan dalam bentuk gambar kartun elektronik. Dalam pelaksanaannya siswa diberikan sebuah media komik digital untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.
 - b. Skala : Nominal
 - c. Indikator : (1) Penokohan (2) Alur (3) Tema dan Moral (4) Gambar dan Bahasa
2. Variabel terikat (Y) : Keterampilan Bercerita
 - a. Definisi Operasional : Keterampilan bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa untuk menyampaikan kembali isi cerita yang dibaca secara lisan.
 - b. Skala : Nominal
 - c. Indikator : (1) Ketepatan isi cerita (2) Ketepatan penunjukan detail cerita

- (3) Ketepatan logika cerita
- (4) Ketepatan makna seluruh cerita
- (5) Ketepatan kata
- (6) Ketepatan kalimat
- (7) Kelancaran.

F. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat diberbagai pihak. Berikut adalah manfaat yang diperoleh:

1. Bagi sekolah
Hasil penelitian ini digunakan dalam mempertimbangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan
2. Bagi guru
 - a. Hasil penelitian ini digunakan sebagai refleksi pelaksanaan pembelajaran bercerita siswa yang sudah dilaksanakan di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.
 - b. Memberikan motivasi kepada pendidik untuk selalu berkembang aktif dan selalu update dengan memperhatikan karakteristik siswanya.
 - c. Memberikan gambaran penerapan media pembelajaran komik digital terhadap keterampilan bercerita siswa yang dapat mempengaruhi berkembangnya keterampilan siswa, sehingga dapat memberikan contoh untuk diterapkan dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti
Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran komik digital digital terhadap keterampilan bercerita siswa SD. Sehingga dapat diterapkan pada pembelajaran disekolah waktu mengajar.