

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan memegang peranan penting untuk kemajuan suatu negara. Pendidikan adalah sebuah usaha pembinaan, pembentukan, pencerdasan, arahan, dan pelatihan yang ditujukan untuk siswa baik formal, informal, atau nonformal.¹ Pendidikan dikatakan berhasil jika didukung oleh pembelajaran yang baik. Pembelajaran adalah aktivitas yang sengaja dilakukan dengan melibatkan pengetahuan profesional yang dimiliki guru sebagai usaha mencapai tujuan pendidikan.² Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya guru, siswa, metode, materi, dan peralatan teknologi. Semua aspek ini merupakan elemen yang terlibat langsung dalam pembelajaran di kelas.³ Jika semua faktor terpenuhi, maka kegiatan belajar mengajar akan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang menjadi kunci suksesnya proses pembelajaran adalah media yang digunakan oleh guru.

Media pembelajaran berperan untuk memaksimalkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Hamka, media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru

¹ Nurhayati dan Kemas Imron Rosadi, Determinasi Manajemen Pendidikan Islam: Sistem Pendidikan, Pengelolaan Pendidikan, dan Tenaga Pendidikan (Literatur Manajemen Pendidikan Islam), *Jurnal JMPIS*, Vol. 03 No. 01, 2022, hlm. 452.

² Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 06.

³ Nurlaila, Faktor-Faktor Keberhasilan Pembelajaran Bahasa: Perspektif Intake Factors, *Jurnal Keguruan*, Vol. 06, No. 03, 2020, hlm. 557.

dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat memudahkan proses transfer pengetahuan dari guru ke siswa.⁴ Siswa yang menggunakan media pembelajaran akan lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran. Selain itu, media juga dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Dewasa ini, media pembelajaran semakin berkembang dan variatif. Media pembelajaran dari tahun ke tahun pasti akan bertambah variasi dan inovasinya. Guru dapat menciptakan medianya sendiri. Hal tersebut, menuntut guru untuk membuat media yang baik sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan kata lain, media yang harus dikembangkan disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai dengan memperhatikan kondisi dan keterbatasan dari media tersebut.⁵ Jika media yang dipilih oleh guru tidak sesuai, maka materi pelajaran yang akan disampaikan akan sulit diterima siswa. Jika pemilihan media ini sesuai, maka materi akan mudah diterima dan diserap oleh siswa.

Prestasi dan hasil belajar siswa akan meningkat, apabila guru berhasil dalam menentukan dan memilih sebuah media pembelajaran. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk membuat siswa berkonsentrasi selama pembelajaran.⁶ Media pembelajaran berperan dalam menjembatani antara siswa terhadap keberhasilan mencapai kompetensi

⁴ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran (Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hlm. 13.

⁵ Sjahidul Haq Chotib, Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran, *Jurnal Awwaliyah*, Vol. 01 No. 02, 2018, hlm. 110.

⁶ Deiby Tiwow, dkk, Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa, *Jurnal Focus Action of Research Mathematic*, Vol. 4, No. 2, 2022, hlm. 110.

pembelajaran. Jika kompetensi pembelajaran telah sukses dicapai oleh siswa, tentu hal tersebut dapat meningkatkan prestasi siswa.

Penentuan dan pemilihan media yang tidak tepat akan menyebabkan siswa sulit menerima materi pelajaran. Siswa akan menjadi bingung dan bertanya-tanya tentang materi tersebut. Mereka akan bersikap cuek dan hanya sekedar mendengarkan tanpa menyimak dengan baik apa yang sedang disampaikan guru. Jika hal tersebut terjadi, maka tujuan pembelajaran akan terkendala dan sulit tercapai. Kegiatan belajar mengajar tidak akan menyenangkan dan cenderung tidak kondusif. Pemilihan media harus berdasarkan prosedur pemilihan media yang tepat.⁷

Banyak siswa yang kurang tertarik dan bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran, kebanyakan dari mereka akan mengantuk selama berada di kelas. Mereka akan sulit memahami apa yang sedang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah. Sedangkan motivasi dan belajar merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena memiliki daya pengaruh satu sama lain.⁸ Berdasarkan permasalahan tersebut, maka guru harus lebih teliti dan bersungguh-sungguh dalam menentukan media pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media komik digital *pixton*.

⁷ Fhela Vhantoria Ningrum dan Venty Meilasari, Pelatihan Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Guru SMPIT Insan Mulia Abung Semuli Lampung Utara, *Jurnal Abdimas Dewantara*, Vol. 05, No. 01, 2022, hlm. 44.

⁸ Ahmad Aunur Rohman dan Sayyidatul Karimah, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas XI, *Jurnal At-Taqaddum*, Vol. 10, No. 01, 2018, hlm. 96.

Media komik digital *pixton* adalah sebuah *website* yang memungkinkan siswa membuat komik *online* tanpa memasang apapun di komputer. Menurut Mustakim dalam Meilani, komik digital *pixton* tersebut merupakan sebuah aplikasi komik *online* gratis yang dapat diakses oleh semua kalangan. *Pixton* diciptakan untuk membuat dan berbagi komik digital yang menarik, baik itu sebagai media hiburan atau pembelajaran.⁹ Komik digital *pixton* tersebut merupakan salah satu contoh dari kemajuan sebuah teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

Media komik digital *pixton* dapat diakses di alamat website www.pixton.com pada aplikasi browser. *Pixton* dikatakan sebagai media komik digital karena membutuhkan internet untuk mengaksesnya. *Pixton* dapat diakses dengan menggunakan gawai atau laptop yang tersambung dengan jaringan internet. Siswa dapat menggunakan *pixton* untuk membuat sebuah cerita secara *online*. Mulai dari membuat plot, skenario, tokoh, dialog, dan sebagainya. Siswa dapat menulis percakapan pada gelembung dialog yang sudah tersedia. Pada komik digital *pixton* juga disediakan karakter-karakter untuk membuat sebuah cerita.

Diantara cara menggunakan *pixton* adalah buka alamat website *pixton* terlebih dahulu dan *log in*. Pengguna *pixton* harus memiliki akun terlebih dahulu. Setelah berhasil masuk, pilih ikon *basic*. Memilih *background* sesuai dengan cerita yang ingin dibuat. Lalu memilih karakter yang diinginkan.

⁹ Dika Ismu Meilani, Pengembangan Komik Berbasis Pixton Pada Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022, hlm. 03.

Ketika pengguna sudah membuka website *pixton*, akan muncul area kerja yang terdiri dari *background* dan karakter, alat untuk mengubah karakter, menambah, memasukkan, atau mengganti posisi badan serta properti. Setelah pengguna selesai membuat sebuah komik, hasil karya komik dapat diunduh dan disimpan.¹⁰

Media komik digital *pixton* dapat digunakan salah satunya dalam pembelajaran teks negosiasi. Teks negosiasi adalah teks yang berisi hubungan sosial yang digunakan untuk mencapai kesepakatan antara pihak-pihak yang memiliki kepentingan berbeda. Penggunaan media komik digital *pixton* dalam pembelajaran teks negosiasi dapat mengasah keterampilan menulis siswa. Keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat yang dirangkai secara utuh dan jelas sehingga dapat dikomunikasikan kepada pembaca.¹¹

Salah satu sekolah yang menggunakan media komik digital *pixton* adalah MAN 3 Blitar. Media komik digital *pixton* digunakan pada pembelajaran teks negosiasi kelas X. Pada pembelajaran teks negosiasi pertemuan akhir, guru memanfaatkan *pixton* untuk memperdalam pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan *pixton* ini merupakan bentuk usaha yang dilakukan guru untuk mencapai salah satu tujuan sekolah, yaitu meningkatkan minat belajar dan kemampuan IPTEK siswa. Siswa diminta untuk menulis sebuah cerita yang

¹⁰ Nanda Putri Utomo, "Penggunaan Media Pixton dalam Pembelajaran Menulis Anekdote Siswa Kelas X SMKN 13 Jakarta Tahun Pelajaran 2021/2022", Skripsi, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022), hlm. 18-19.

¹¹ Tri Kenang Hatmo, *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*, (Klaten: Lakeisha, 2019), hlm. 02.

mengandung negosiasi dengan komik digital *pixton* secara kelompok. Guru memberikan tenggat waktu untuk pengumpulan tugas tersebut.

Peneliti memperoleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menjelaskan bahwa media yang dimanfaatkan untuk melakukan pembelajaran teks negosiasi adalah media komik digital *pixton*. Menurut beliau, media ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Media komik digital *pixton* efektif diterapkan, karena pembelajaran semakin menarik, unik, dan siswa tidak bosan. Selain itu, penulis menemukan keistimewaan media *pixton* dalam pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebelum menggunakan *pixton*. Namun, setelah menggunakan *pixton*, nilai siswa seluruhnya berada di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital *pixton* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Ikhwatul Mujahadah bahwa media komik berpengaruh positif terhadap prestasi, minat, dan hasil belajar siswa.¹²

Guru Bahasa Indonesia mengatakan: “saya memilih media komik digital *pixton*, karena media ini paling relevan digunakan untuk pembelajaran teks negosiasi. Melalui media ini, siswa mampu merespon pembelajaran teks negosiasi dengan lebih maksimal. Pembelajaran dapat dengan mudah

¹² Ikhwatul Mujahadah, Alman, dan Mukhlas Trino, Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Malawali, *Jurnal Papeda*, Vol. 03, No. 01, 2021, hlm. 14.

terlaksana jika menggunakan teknologi yang kini sedang *trend* dan berkembang.”¹³

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mufarrochah, yang mengatakan bahwa teknologi diciptakan untuk membantu dan mempermudah manusia dalam mengerjakan sesuatu, khususnya dalam bidang pendidikan.¹⁴ Penggunaan media digital menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan media berbasis digital juga dapat memudahkan dalam penilaian dan evaluasi pembelajaran. Berbeda jika pembelajaran secara konvensional yang hanya memanfaatkan buku atau kertas saja, sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah media komik digital *pixton*.

Penggunaan media komik digital *pixton* dapat mengasah keterampilan menulis dan kreativitas siswa. Siswa dapat menggunakan *pixton* dengan leluasa dan bebas dalam mengarang objek atau cerita yang dibuat berdasarkan teks negosiasi. Media komik digital *pixton* dilengkapi dengan *tools-tools* yang digunakan untuk memilih karakter, skenario, dan menambahkan dialog-dialog untuk membuat cerita. *Pixton* dapat digunakan dengan mudah oleh siswa. Guru mengatakan bahwa melalui media komik digital *pixton*, siswa dapat mengasah kemampuan menulisnya. Menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif dan perlu diasah. Selain itu, juga dapat melatih mereka untuk berpikir

¹³ Wawancara dengan Ibu Mufarrochah guru Bahasa Indonesia MAN 3 Blitar tanggal 26 Mei 2022.

¹⁴ Mufarrochah, Penggunaan Aplikasi Pixton Untuk Meningkatkan Minat Menulis Pada Materi Teks Cerita Sejarah Kelas XII. *Jurnal Secondary*, Vol. 02, No. 01, 2020, hlm. 28.

secara kreatif. Siswa diminta membuat komik negosiasi pada aplikasi *pixton*, sehingga mereka akan memahami secara mendalam mengenai teks negosiasi.

Penggunaan *pixton* dalam sebuah pembelajaran merupakan bukti progres yang dilakukan oleh seorang guru di era digital ini. Hal ini adalah salah satu gambaran pengonstruksian pembelajaran yang melibatkan teknologi sebagai tuntutan revolusi industri 4.0.¹⁵ Walaupun Indonesia sudah lebih maju dan dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang ada, namun realitanya masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal di dalam kegiatan belajar mengajar. Para guru mayoritas hanya sebatas menggunakan *power point* saja, padahal masih banyak yang bisa dieksplor guru agar dapat memaksimalkan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai penggunaan media komik digital *pixton* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MAN 3 Blitar. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul *Penggunaan Media Komik Digital Pixton pada Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X (Studi Kasus di MAN 3 Blitar)*.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan penggunaan, dan evaluasi penggunaan media komik digital *pixton* pada pembelajaran menulis

¹⁵ Mukti Sintawati dan Fitri Indriani, Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (TPAC) Guru di Era Revolusi Industri 4.0, *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, Vol.01, N0. 01, 2019, hlm. 417.

teks negosiasi siswa kelas X (studi kasus di MAN 3 Blitar). Adapun pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan media *pixton* pada pembelajaran menulis teks negosiasi kelas X di MAN 3 Blitar?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *pixton* pada pembelajaran menulis teks negosiasi kelas X di MAN 3 Blitar?
3. Bagaimana evaluasi media *pixton* pada pembelajaran menulis teks negosiasi kelas X di MAN 3 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan perencanaan media *pixton* pada pembelajaran teks negosiasi kelas X di MAN 3 Blitar.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan pelaksanaan penggunaan media *pixton* pada pembelajaran menulis teks negosiasi siswa kelas X di MAN 3 Blitar.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan evaluasi media *pixton* pada pembelajaran menulis teks negosiasi siswa kelas X di MAN 3 Blitar.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini akan menjadi sumbangan berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan tentang media interaktif untuk pembelajaran teks negosiasi.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan menjadi sumber bahan dan rujukan yang bermanfaat bagi para peneliti dalam bidang pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru MAN 3 Blitar

- 1) Guru dapat memperoleh pengetahuan baru dan meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran teks negosiasi, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.
- 2) Sebagai acuan guru dalam mengatasi masalah pembelajaran.

b. Bagi Siswa MAN 3 Blitar

- 1) Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mudah menerima materi, dan menambah semangat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Peneliti Lain

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan serta sumbangan bagi pelaksanaan penelitian selanjutnya untuk meningkatkan pembelajaran.

E. Penegasan Istilah

Perlu adanya penegasan istilah agar pembahasan sesuai dengan apa yang diteliti serta tidak akan menimbulkan perbedaan pemahaman dan mempermudah penafsiran. Istilah yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana atau perantara untuk menyalurkan pesan (informasi dan pengetahuan) dari guru ke siswa. Media pembelajaran merupakan semua hal yang membawa pesan-pesan pembelajaran agar dapat menarik minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Komik Digital *Pixton*

Pixton adalah sebuah *website* dimana penggunaanya dapat membuat komik secara *online* dalam bentuk digital. Terdapat banyak fitur dan tools yang tersedia di dalamnya. Pengguna *pixton* dapat mengarang sendiri cerita, skenario, dan objek berdasarkan selera.

c. Teks Negosiasi

Teks negosiasi merupakan sebuah teks yang memuat tentang interaksi sosial yang bertujuan untuk mendapatkan kesepakatan di antara pihak-pihak yang memiliki perbedaan kepentingan agar sama-sama diuntungkan dan dilakukan dengan berdialog.

d. Keterampilan Menulis

Menulis adalah kegiatan penyampaian pesan atau informasi secara tertulis dengan menggunakan bahasa tulis sehingga dapat dipahami pembacanya. Penulis mengungkapkan ide, gagasan, perasaan, dan pikiran dalam bentuk karangan.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual yang telah dijelaskan di atas dapat diambil pengertian bahwa yang dimaksud dengan judul *Penggunaan Media*

Komik Digital Pixton pada Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X (Studi Kasus di MAN 3 Blitar) adalah langkah penggunaan atau pelaksanaan media komik digital *pixton* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas XII pada pembelajaran teks negosiasi.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah gambaran yang jelas dan menyeluruh mengenai pembahasan dari penelitian ini. Sistematika pembahasan dalam proposal ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, inti, dan akhir. Bagian awal berisi hal-hal yang bersifat formalitas baik halaman sampul depan, halaman judul, prakata, halaman gambar, dan halaman daftar isi. Bagian inti berisi enam bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, penelitian terdahulu, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori, terdiri dari tinjauan tentang media pembelajaran, media komik digital *pixton*, teks negosiasi, keterampilan menulis, dan langkah-langkah pembelajaran.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari deskripsi analisis data dan temuan penelitian.

BAB V Pembahasan, terdiri dari bahasan temuan-temuan dari hasil penelitian tentang penggunaan media komik digital Pixton pada pembelajaran menulis teks negosiasi siswa kelas X MAN 3 Blitar dengan menggunakan teori-teori penelitian.

BAB VI Penutup, terdiri dari simpulan dan saran.

Bagian akhir, terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.