

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menulis adalah salah satu keterampilan bahasa terpenting di dunia pendidikan dan dunia kerja. Dengan menguasai teknik dan metode penulisan yang baik, siswa dapat menulis secara lebih optimal dan tepat guna, sehingga pada akhirnya menunjang keberhasilan akademik dan kesiapan mereka di dunia kerja di masa mendatang (Graham et al., 2007). Empat keterampilan utama yang perlu dikembangkan oleh siswa dan harus diajarkan oleh guru dalam pembelajaran bahasa secara terpadu meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Q. Yusuf et al., 2019). Mengajarkan keterampilan menulis kepada siswa adalah bagian penting dalam pembelajaran di kelas, namun kenyataannya aktivitas ini sering tidak disukai oleh guru dan siswa, sehingga menimbulkan kontradiksi karena menulis di satu sisi dianggap penting, tetapi di sisi lain kurang diminati (Jaja, 2024). Padahal keterampilan ini tidak hanya membantu siswa mengekspresikan ide dan emosi mereka, tetapi juga membantu mereka untuk berlatih berpikir yang konsisten dan kreatif.

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang penting dimiliki setiap siswa, karena melibatkan aktivitas berpikir serta pengungkapan imajinasi, perasaan, atau ide dalam bentuk tulisan yang indah (Rozak & Juwanda, 2021). Menulis bukan hanya sekadar membantu siswa mengekspresikan ide, tetapi juga dapat melatih aktivitas berpikir secara teratur, logis, dan kreatif. Dalam prosesnya, siswa dituntut mengorganisasi gagasan, menyusun argumen, serta menyampaikan pesan secara jelas dan terstruktur. Guna mendukung proses refleksi dan ekspresi tersebut, kegiatan menulis yang baik dan efektif perlu memperhatikan berbagai aspek penting lainnya, seperti kejelasan tujuan penulisan, struktur teks, keterpaduan antarkalimat, ketepatan pemilihan kata atau diksi, serta penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, kemampuan menulis siswa dapat berkembang bukan hanya secara teknis, tetapi juga secara kognitif dan komunikatif. Selain menulis melibatkan unsur berpikir kritis dan emosi, menulis pun membutuhkan latihan berkelanjutan karena menulis bukanlah kemampuan alami yang muncul dengan sendirinya (Nurhadi,

2017). Namun, pada kenyataannya sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis, misalnya saat menulis teks berdasarkan pengalaman pribadi. Beberapa kesulitan tersebut di antaranya adalah keterbatasan dan pemilihan kosa kata, kesulitan menciptakan tulisan yang konsisten, serta kurangnya ide saat menulis. Ini mengakibatkan banyak siswa menjadi kurang percaya diri dan kehilangan motivasi untuk mengembangkan keterampilan menulis mereka. Keterampilan bahasa ini memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan akademik siswa dan dapat dibuat sebagai topik yang perlu ditingkatkan (Nurjain et al., 2023).

Masalah kesulitan menulis menjadi semakin tampak dalam pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran konvensional yang menekankan latihan menulis tanpa didukung suatu media sering kali dianggap monoton dan menyulitkan siswa saat hendak menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Dalam penelitian Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Tradisional dan Pembelajaran Berbasis Video di Sekolah Menengah, pembelajaran tradisional dengan ceramah dan penugasan membuat siswa kurang aktif dan cepat bosan, karena minimnya variasi metode dan media yang digunakan (Mazaimi & Sary, 2023). Dengan kata lain, kontekstual merupakan suatu kondisi atau situasi yang terbentuk karena sikap, aktivitas, atau hubungan lingkungan tertentu dengan hubungan antar individu (Pujiatna et al., 2019). Model pembelajaran terkait kontekstual adalah pendekatan holistik bagi siswa dalam memahami materi pendidikan yang memungkinkan siswa dapat meningkatkan wawasan dan kemampuan yang fleksibel dengan menggabungkannya dalam aktivitas harian serta kombinasi pribadi, sosial, dan budaya (Hasibuan, 2014).

Dalam pengembangan keterampilan menulis, diperlukan pendekatan yang dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik ini adalah pembelajaran kontekstual. Model pembelajaran kontekstual adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi pelbagai masalah dalam pembelajaran. Model ini sifatnya untuk meningkatkan peluang bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan secara langsung dan menggabungkannya dalam kehidupan sehari-hari (Andriyanti, 2016). Oleh karena

itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif yang didasarkan pada pengalaman sehari-hari siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran kontekstual. Pendekatan ini menyoroti betapa pentingnya menggabungkan materi ajar dengan kehidupan kontekstual peserta didik, dan untuk memahami konsep belajar dengan lebih mudah serta menggunakannya secara tertulis. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa dapat menulis berdasarkan pengalaman pribadi dan membuat proses belajar mereka lebih bermakna.

Penerapan model pembelajaran yang tepat dengan penggunaan media yang interaktif dan menarik menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam menulis. Salah satu media yang dimaksud adalah komik digital. Keuntungan menggunakan komik digital dalam pembelajaran yakni dapat membantu mempromosikan antusiasme dan motivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan yang lebih efektif dan lebih menyenangkan di bidang teknologi informasi (Nurhayati et al., 2019). Komik digital digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan materi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Ini karena komik menggabungkan antara cerita dan gambar untuk menggunakannya secara efektif di dunia pendidikan (Novayanti et al., 2023). Komik memiliki beberapa keunggulan, antara lain: dapat menarik perhatian siswa, menyajikan materi secara ringkas dan mudah dipahami melalui bahasa yang sederhana, dapat membantu siswa untuk memperkaya kosa kata dan dilengkapi visual berwarna yang menstimulasi konsentrasi dan daya ingat, sehingga siswa dapat dengan mudah mengingat huruf, kata, dan kalimat dalam jangka panjang (Ananda et al., 2023). Dengan mempertimbangkan keunggulan-keunggulan tersebut, penggunaan komik digital dalam pembelajaran perlu didorong dan dioptimalkan sebagai bagian dari strategi inovatif untuk meningkatkan implementasi pembelajaran, khususnya dalam aspek literasi dan pemahaman konsep.

Penggunaan komik digital dalam pembelajaran menulis dalam penelitian ini menggunakan *heyzine flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif. *Heyzine flipbook* merupakan salah satu platform e-modul yang dibuat dalam format *flipbook* (Ashari & Puspasari, 2024). *Heyzine* adalah platform *flipbook* dengan

halaman ditampilkan dalam format membalik halaman sehingga pengguna dapat membacanya seperti buku cetak (Pratiwi et al., 2023). Platform ini memungkinkan untuk menyajikan komik digital dalam format buku elektronik, membalik halaman seperti buku fisik, dan memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik bagi siswa. *Heyzine* mirip dengan *e-book*, tetapi memiliki keuntungan dalam bentuk tampilan interaktif yang memungkinkan pengguna membuka halaman demi halaman, dan didukung dengan video, audio, teks, juga gambar untuk membuat buku lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton (Anggreni & Sari, 2022). Dengan tampilan yang lebih dinamis dan interaktif, siswa akan lebih termotivasi dan lebih mudah dalam penuangan ide atau gagasan mereka ke dalam bentuk tulisan.

Dengan mempertimbangkan keunggulan pendekatan kontekstual dan media komik digital, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran kontekstual berbasis komik digital dalam format *flipbook* interaktif untuk membantu siswa sekolah dasar meningkatkan keterampilan dalam menulis teks berdasarkan pengalaman pribadi. Menulis tentang pengalaman pribadi adalah bentuk pekerjaan dari kisah nyata yang dialami, atau peristiwa yang tak terlupakan yang perlu diingat (D. Putu et al., 2024). Di tingkat sekolah dasar, keterampilan untuk menulis cerita berdasarkan pengalaman langsung siswa dinilai berdasarkan aspek linguistik sederhana, seperti kemampuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam sejarah dan untuk mengidentifikasi aspek mekanis penulisan, seperti penggunaan huruf kapital, tanda kalimat, dan preposisi (Bawono et al., 2022). Pengalaman pribadi dapat mencakup momen bahagia, menyenangkan, sedih, atau bahkan kejadian lucu (Mimi Rosadi et al., 2022). Model pembelajaran kontekstual berdasarkan komik digital menggunakan *heyzine flipbook* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan pengembangan teknologi yang menyenangkan.

Perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21 menuntut pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi di sekolah dasar menerapkan model pembelajaran kontekstual yang mengaitkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna (Aviana et al., 2024).

Namun, pembelajaran menulis di SD masih banyak media ajar berbasis cetak dan metode konvensional, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan topik, mengembangkan ide secara runtut, serta menggunakan kosakata dan ejaan yang tepat. Pembelajaran menulis yang belum dilaksanakan secara optimal dan masih terbatas pada penggunaan bahan ajar konvensional dapat mengakibatkan rendahnya minat serta motivasi belajar dan juga pemahaman peserta didik (Nafasya et al., 2022). Temuan serupa pula terlihat pada kondisi nyata di sekolah. Berdasarkan hasil percakapan dengan pengajar di SDN 1 Wotgali dan SDN 1 Wanasaba Lor, diketahui bahwa dalam pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi belum diterapkan model pembelajaran kontekstual berbasis komik digital berbantuan *heyzine flipbook*. Dalam pelaksanaannya, kegiatan belajar mengajar lebih banyak mengandalkan buku teks dan LKPD sebagai sumber utama pembelajaran, serta media gambar dan video sederhana, karena keterbatasan sarana pendukung pembelajaran. Akibatnya, siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan topik, mengembangkan ide secara runtut, serta menggunakan kosakata dan ejaan yang tepat.

Berdasarkan kondisi tersebut, pendidik perlu menghadirkan inovasi pembelajaran yang kreatif dan kontekstual dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan bahan ajar digital berbasis model pembelajaran kontekstual, dengan komik digital sebagai media pendukung, yang dirancang menggunakan platform seperti *heyzine flipbook* (Pratiwi et al., 2023). Pengembangan bahan ajar ini diharapkan membantu pengajar pada saat menyajikan proses belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna serta membantu murid dalam menulis teks pengalaman pribadi secara runtut dan kreatif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media komik digital maupun pendekatan pembelajaran kontekstual memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, di antaranya adalah penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek”. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan media komik digital dapat meningkat signifikan terhadap kemampuan keterampilan menulis cerita pendek siswa SMP (Ramadhani et al., 2022). Penelitian tersebut memiliki

persamaan dan perbedaan. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media komik digital dalam pembelajaran menulis serta sama-sama bertujuan untuk peningkatan kemampuan menulis siswa. Adapun penelitian ini memiliki perbedaan mendasar karena tidak hanya memanfaatkan komik digital sebagai media, tetapi juga merancang serta mengembangkan model pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi pada siswa sekolah dasar.

Penelitian kedua dengan judul “Penggunaan Metode CTL dengan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kelas III SDN Teguhan 3 Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2021/2022”. Penelitian ini mengkaji penerapan pendekatan kontekstual yang dipadukan dengan penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran menulis pada siswa SD (Rahayuningsih et al., 2023). Penelitian tersebut menunjukkan adanya sejumlah persamaan sekaligus perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan pendekatan pembelajaran kontekstual, dalam pembelajaran menulis di SD serta sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui pengaitan materi dengan pengalaman belajar siswa. Selain itu, kedua penelitian sama-sama berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Di sisi lain, penelitian ini menunjukkan perbedaan yaitu tidak hanya mengembangkan model pembelajaran kontekstual tetapi juga mengembangkan komik digital berbantuan *heyzine flipbook* dalam pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi.

Penelitian ketiga dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini mengembangkan media komik yang berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD (Ais Rosyida et al., 2018). Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media komik berbasis pembelajaran kontekstual (CTL) serta sama-sama menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menguji keefektifan media melalui analisis hasil

belajar siswa. Keunikan penelitian ini tidak hanya terdapat pada komik digital dan pembelajaran kontekstual saja, melainkan juga merancang model pembelajaran kontekstual menulis teks pengalaman pribadi siswa SD berbasis komik digital berbantuan *heyzine flipbook*, dengan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, siswa menemui kendala dalam menulis teks pengalaman pribadi. Hal ini disebabkan pembelajaran masih menggunakan buku teks, LKPD, serta media gambar dan video sederhana karena keterbatasan sarana pendukung. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menentukan topik, mengembangkan gagasan secara runtut, serta menerapkan kosakata dan ejaan yang tepat. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan penerapan pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi yang lebih kreatif dan menarik melalui pengembangan model pembelajaran kontekstual melalui pemanfaatan media digital, pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat sekaligus keterampilan menulis peserta didik. Adapun kesenjangan dengan penelitian terdahulu terletak pada masih terbatasnya kajian yang secara khusus membahas pengembangan model pembelajaran kontekstual berbasis komik digital. Juga belum ditemukan penelitian yang mengembangkan model pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi berbasis komik digital berbantuan *heyzine flipbook* (Ais Rosyida et al., 2018; Rahayuningsih et al., 2023; Ramadhani et al., 2022).

Unsur kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan media komik digital melalui platform *heyzine flipbook*, khusus untuk pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi siswa SD. Penelitian ini tidak hanya memadukan dua pendekatan yang sebelumnya terpisah, tetapi juga mengangkat potensi teknologi *flipbook* sebagai media inovatif yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa abad 21. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, kreatif, dan berbasis teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana desain model pembelajaran kontekstual pada pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi siswa sekolah dasar berbasis komik digital berbantuan *heyzine flipbook*?
- 2) Bagaimana hasil implementasi model pembelajaran kontekstual pada pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi siswa sekolah dasar berbasis komik digital berbantuan *heyzine flipbook*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini memiliki dua tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan desain model pembelajaran kontekstual yang dapat digunakan pada pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi di sekolah dasar berbasis komik digital berbantuan *heyzine flipbook*.
- 2) Menjelaskan hasil implementasi model pembelajaran kontekstual yang dapat digunakan pada pembelajaran menulis teks pengalaman pribadi di sekolah dasar berbasis komik digital berbantuan *heyzine flipbook*.