

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial sangat bergantung pada kemampuan berbahasa untuk berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan berbahasa mencakup kegiatan mendengarkan, membaca, menulis, serta berbicara dan merupakan komponen penting dalam komunikasi sehari-hari dan dalam proses pembelajaran. Semua keterampilan berbahasa ini biasanya diajarkan dan dikuasai melalui pendidikan formal dan pengalaman sehari-hari. Kemampuan dan keterampilan membaca pada dasarnya adalah aspek penting yang harus dipenuhi. Oleh karena itu, keterampilan ini perlu diasah sejak dini (Silvia, 2020:96).

Selain itu, membaca memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan dan informasi dari beragam sumber dari berbagai penjuru dunia, yang pada gilirannya akan menghasilkan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, dan mampu berpikir kritis. Setiap tema pembelajaran memiliki kegiatan membaca. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya keberadaan keterampilan membaca yang baik sangatlah krusial. Artinya, siswa yang mempunyai kemampuan membaca dan pemahaman yang baik dapat mendapatkan banyak wawasan informasi secara cepat. Menurut Daulany, (2021:6873), membaca adalah elemen penting dalam pengembangan pengetahuan, karena melalui membaca terjadi

transfer ilmu pengetahuan yang paling luas. Namun, Menurut (Elendiana, 2023:54) membaca merupakan keterampilan mendasar yang diperlukan siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui pemahaman terhadap isi teks tertulis. Keberadaan tulisan sangatlah penting dalam aktivitas membaca, karena tanpa tulisan, seseorang tidak bisa dikatakan sedang membaca.

Namun, meskipun banyak siswa yang dapat membaca dengan lancar, masih ada yang belum mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam memahami isi bacaan. Berdasarkan data dari Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) yang mengevaluasi kemampuan membaca siswa kelas IV SD, Indonesia menduduki peringkat rendah. Negara ini berada di urutan ke-45 dari 49 negara yang diteliti, dengan skor 405, yang lebih rendah dari rata-rata internasional 500 dengan deviasi standar 100. Sampel penelitian ini mencakup 4.950 siswa dari 170 SD/MI di berbagai lokasi, termasuk desa dan kota, yang dipilih berdasarkan tipe sekolah (SD/MI), status (negeri/swasta), dan lokasi (desa/kota). Ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa di tingkat dasar masih perlu diperbaiki (Daulany,.et al 2021:6875).

Pada era teknologi informasi ini, kemampuan untuk memahami kalimat fakta dan opini merupakan keterampilan yang penting pemahaman dan analisis teks. Khususnya bagi siswa Sekolah Dasar, pemahaman akan perbedaan ini merupakan pondasi awal dalam pengembangan kemampuan membaca dan menulis yang baik. Pernyataan fakta berdasarkan kejadian yang dapat dicek kebenarannya, sementara opini melibatkan penilaian subjektif terhadap suatu

hal. Banyak penelitian yang telah dilakukan untuk mencari strategi dan media pembelajaran yang efektif dalam hal pemahaman teks pada siswa Sekolah Dasar (Okpatrioka, 2023:86).

Berdasarkan hasil melakukan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Agustus 2024, dengan Bapak Catur Pria Prasetyo, S.Pd. selaku wali kelas IV sebagai narasumber yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital sangat kurang terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru lebih sering menggunakan media konvensional sederhana seperti buku cetak dan LKS. Beliau juga menyatakan bahwa fasilitas prasarana seperti perpustakaan di SDN Slarang 05 itu tidak ada.

SD Negeri Slarang 05 dan SD Negeri Menganti 04 memiliki permasalahan yang berbeda. Di SD Negeri Slarang 05, guru masih menggunakan metode ceramah yang mungkin kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Namun, di SDN Menganti 04 guru sering menggunakan metode pembelajaran seperti metode diskusi kelompok, ceramah, demonstrasi. Hal ini, pada proses pembelajaran guru sering menggunakan media berupa video animasi, PPT yang diakses menggunakan LCD proyektor. Pernyataan tersebut dijelaskan oleh wali kelas IV beliau Bapak Toni Yuli Marwanto, S.Pd.

permasalahan di SD Negeri Slarang 05 lebih dominan karena fasilitasnya belum digunakan secara maksimal, sehingga mempengaruhi kualitas pembelajaran. Jadi, SD Negeri Menganti 04 menggunakan kombinasi metode diskusi kelompok dan ceramah dalam proses pembelajaran. Dengan demikian,

SD Negeri Menganti 04 memiliki pendekatan yang lebih variatif dalam pembelajaran dibandingkan dengan SD Negeri Slarang 05. Selain itu beliau menjelaskan guru masih sering menggunakan metode ceramah yang membuat siswa lebih banyak mendengarkan serta pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran jadi siswa cenderung cepat bosan. Banyak siswa asik mengobrol tanpa fokus dalam pembelajaran, sehingga ketika di berikan pertanyaan siswa masih bingung untuk menjawab.

Penggunaan metode diskusi kelompok dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi siswa, yang dapat berdampak positif pada keterampilan membaca dan pemahaman mereka. Sementara itu, SD Negeri Semarang 05 masih perlu meningkatkan pemanfaatan media dan metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Di kelas IV SD Negeri Slarang 05, ini yang jumlah siswanya 39 termasuk jenis kelas yang gemuk dan sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, beliau menjelaskan karena adanya kelas yang dengan jumlah banyak mengakibatkan kurang fokusnya dalam pembelajaran. Kurang fokusnya siswa dalam pembelajaran, disini karna peralihan masa dari kelas 3 yang awalnya masih masuk di kelas rendah kemudian beranjak ke kelas atas yang harus menggunakan media yang menyenangkan, agar menambah pemahaman tetapi hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga muncul rasa bosan dan kurang minat dalam pembelajaran. Sehingga siswa kurang dalam memahami dalam isi bacaan.

Kesulitan siswa dalam membaca pemahaman juga dialami oleh siswa di SDN Slarang 05. Pak Catur Pria Prasetyo, S.Pd. sebagai wali kelas menjelaskan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa tergolong rendah, hal tersebut ditunjukkan dengan nilai hasil belajar siswa berupa nilai ulangan harian yang masih rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang berasal dari bacaan, serta kesulitan ketika diminta untuk menceritakan kembali bacaan yang telah mereka baca.

Selain itu beliau juga menyatakan siswa kelas IV SDN Slarang 05 masih terdapat sebagian besar siswanya mengalami kesulitan dalam memahami isi dalam suatu bacaan khususnya menemukan fakta dan opini dalam sebuah cerita. Sedangkan siswa di SD Negeri Menganti 04 terdapat jumlah siswanya lebih banyak yang bisa memahami isi bacaan dibandingkan SD Negeri Slarang 05. Kesulitan dalam mempelajari Bahasa Indonesia akan memengaruhi keterampilan berbahasa siswa, termasuk keterampilan membaca. Berbagai faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat kemampuan membaca siswa antara lain merupakan pemakaian model dan metode pembelajaran konvensional, serta rendahnya motivasi dan minat siswa dalam kegiatan membaca, serta terbatasnya media pembelajaran yang tersedia (Rofiqi, 2020: 12).

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap permasalahan yang diteliti, penelitian ini dilakukan di dua sekolah dasar yang memiliki karakteristik serupa namun dengan kondisi yang berbeda. SD Negeri

Slarang 05 dipilih sebagai lokasi utama penelitian karena sekolah ini menjadi fokus utama dalam penerapan media yang dikaji. Sementara itu, SD Negeri Menganti 04 dipilih sebagai sekolah pembanding guna mengetahui perbedaan maupun kesamaan yang terjadi dalam konteks yang serupa. Perbandingan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih objektif dan mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

Sesuai dengan hasil angket yang disebarakan ke siswa kelas IV SDN Slarang 05, rata-rata hanya 40% siswa antusias dalam belajar ketika guru hanya menerangkan materi melalui buku ajar dan LKS saja, terbatasnya sumber media dalam belajar cenderung menggunakan media konvensional tanpa adanya sumber media lain yang interaktif yang membuat 75% siswa sering merasa bosan ditengah-tengah pembelajaran. Guru hanya terfokus dengan buku pelajaran yang di gunakan tanpa adanya media lain ketika pembelajaran. Dengan seperti itu siswa hanya tau memahami materi hanya di buku saja, tanpa adanya media lain yang di gunakan.

Pembelajaran yang kurang menarik akan berimbas buruk untuk proses pembelajaran, khususnya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia yang sering di cap kurang menarik oleh siswa karena memiliki bahan bacaan yang sangat banyak. Kurang ketertarikan siswa untuk membaca dibuktikan oleh riset tahun 2023 dari UNESCO dan KOMINFO yang menyatakan bahwa persentase minat membaca buku di Indonesia hanya 0,001%, artinya hanya ada 1 orang dari 1000 orang yang menyukai kegiatan membaca.

Selain itu di SDN Slarang 05 memiliki fasilitas yang memadai diantaranya *wifi*, LCD, dan *croombook* tetapi fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal saat pembelajaran, karena kurangnya inovasi dari guru dalam membuat media interaktif. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa 80% siswa tertarik dan akan berantusias apabila pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis digital.

Beliau juga menyatakan bahwa pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa mengalami kesulitan untuk memahami isi bacaan. Adapun salah satu materi yang sulit pada pelajaran Bahasa Indonesia yaitu fakta dan opini, sesuai dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 70% siswa mengalami kesulitan. Siswa kesulitan untuk memahami isi dari bacaan yang telah mereka baca. Dengan adanya kondisi ini mendorong penerapan media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk memahami materi atau bacaan yang telah mereka baca.

Penelitian oleh Nirwana et al., (2022:430-432) juga mendukung hal ini, menunjukkan bahwa siswa sering merasa bosan dalam proses belajar karena guru kurang mengembangkan kemampuan mengajar dan cenderung menggunakan metode atau gaya yang monoton, sehingga suasana belajar tidak menjadi kondusif. Penelitian lain dari Setiawan, (2021:176) dan Abdurahman et al., (2022:41) juga menyatakan bahwa guru perlu menerapkan beragam metode

dalam pengajaran, karena keberhasilan siswa sebagian besar bergantung pada cara guru mengajar. Pada pembelajaran membaca pemahaman, siswa umumnya diberikan teks bacaan sebagai media yang perlu mereka baca secara mandiri, kemudian diminta menjawab pertanyaan tentang isi bacaan tersebut. Hal ini sering kali membuat siswa merasa putus asa ketika harus membaca sendiri, sehingga mereka tidak memahami apa yang telah mereka baca.

Berdasarkan hasil observasi, berbagai faktor menjadi penyebab kesulitan yang dialami siswa dalam membaca materi yang berkaitan dengan fakta dan opini. Salah satu elemen kunci yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media oleh guru di ruang kelas. Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam memfasilitasi proses belajar siswa agar lebih terorganisir dan mudah dipahami, karena dapat menggabungkan elemen afektif, kognitif, dan psikomotorik dalam kegiatan belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Di era digital ini, salah satu solusi untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital, yang dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pendidikan.

Komik digital merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, penerapan komik dalam proses belajar mengajar memberikan dampak positif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan membaca materi

dengan lebih efektif sehingga bisa menemukan fakta dan opini dalam materi yang disampaikan. Saat ini, komik digital pada umumnya terdiri dari gambar dan teks yang saling terhubung untuk membentuk sebuah alur cerita, memberikan ilustrasi yang konkret dan realistis. Ini dapat memikat perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media komik digital pada siswa sekolah dasar juga merupakan suatu inovasi yang tepat, karena sudah banyak sekali anak di Indonesia yang mahir dalam menggunakan media teknologi.

Komik yang dirancang sebagai media memiliki fungsi untuk menarik perhatian, memengaruhi afeksi, mendukung kognisi, dan memiliki sifat yang kompensatif. Ilustrasi dan alur cerita disajikan dengan cara yang menarik perhatian, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Siswa akan terstimulasi untuk mengikuti alur cerita melalui ilustrasi, kemudian berusaha memperbaiki keterampilan membaca serta pemahaman mereka terhadap konten komik tersebut. Melalui penggunaan komik sebagai media, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan informasi yang diterima siswa dapat lebih mudah diingat dalam jangka panjang. Bagi siswa yang kesulitan dalam memahami informasi verbal yang disampaikan oleh guru, media komik memberikan dukungan tambahan yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah.

Penelitian Afriyana,et.al. (2020:47) menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah

pemahaman materi bacaan, serta memperkaya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Komik ini dirancang dengan alur cerita yang terstruktur dan sederhana, sehingga dapat membantu siswa memahami bacaan dengan lebih efektif. Dengan demikian, kemampuan siswa dalam membaca dan memahami teks dapat berkembang dengan lebih baik.

Media komik yang dikembangkan merupakan hasil modifikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Laily, dkk (2022). Penelitian tersebut menemukan bahwa komik yang dikembangkan belum memiliki fitur kuis yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, modifikasi media komik ini bertujuan untuk menambahkan fitur kuis yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mengurangi keaktifan pasif mereka. Fitur kuis ini dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi mereka, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan dalam komik. Dengan penambahan fitur kuis, media komik ini diharapkan dapat menjadi lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Penelitian selanjutnya tentang media komik yang saya kembangkan ini merupakan hasil modifikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Farida (2021). Penelitian tersebut menemukan bahwa komik yang dikembangkan sebelumnya belum memiliki alur cerita yang kompleks dan menarik untuk memudahkan siswa memahami materi. Oleh karena itu, peneliti menambahkan topik cerita

atau alur yang lebih kompleks dan menarik dalam komik ini, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan. Alur cerita yang lebih kompleks dan menarik ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Dengan penambahan alur cerita yang lebih kompleks dan menarik, komik ini diharapkan dapat menjadi lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa.

Modifikasi pengembangan media komik digital ini juga merupakan hasil modifikasi dari penelitian yang dilakukan oleh (Aisyah, 2021). Penelitian tersebut mengembangkan komik digital yang hanya dapat diakses menggunakan PC, sehingga memiliki keterbatasan dalam hal aksesibilitas. Dalam penelitian ini, saya melakukan modifikasi dengan mengembangkan komik digital yang dapat diakses tidak hanya menggunakan PC, tetapi juga dapat diakses menggunakan perangkat mobile seperti HP. Hal ini membuat komik digital lebih fleksibel dan mudah diakses oleh siswa dan guru, sehingga dapat meningkatkan kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan komik digital sebagai alat pembelajaran. Dengan demikian, komik digital yang saya kembangkan ini dapat diakses dengan lebih luas dan mudah, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa.

Penelitian lain yang dikembangkan dalam komik digital yang saya kembangkan yaitu modifikasi dari penelitian yang dilakukan oleh (Arumida

2021). Penelitian tersebut mengembangkan media komik, namun tidak terdapat keterangan tombol yang jelas, sehingga siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses atau menggunakannya. Dalam penelitian ini, saya melakukan modifikasi dengan menambahkan keterangan tombol yang jelas dan intuitif, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan media komik. Dengan demikian, media komik yang saya kembangkan ini diharapkan dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan. Penambahan keterangan tombol yang jelas juga dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam menggunakan media komik, sehingga mereka dapat lebih fokus pada memahami materi daripada mengalami kesulitan dalam menggunakan media itu sendiri.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Novia, dkk (2023) tentang pengembangan media komik belum menyertakan fitur cara panduan membaca komik. Oleh karena itu, saya melakukan modifikasi dengan menambahkan fitur cara panduan membaca komik pada komik yang saya kembangkan. Fitur ini dirancang untuk membantu siswa memahami cara membaca komik dengan benar, mulai dari atas ke bawah, serta memahami struktur dan alur cerita dalam komik. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah dan jelas dalam membaca komik, serta dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Penambahan fitur cara panduan membaca komik ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas komik sebagai alat pembelajaran, serta membantu

siswa mengembangkan keterampilan membaca dan memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan penelitian oleh Indah dkk, (2023) tentang pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Komik Digital yang dapat membantu siswa dalam memahami bacaan dengan lebih baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yaitu tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui catatan kerja, kuesioner validasi ahli, dan wawancara siswa. Hasil penelitian ini adalah draf rancangan media yang terdiri dari Gambar Bergerak dengan Penjelasan Menarik (GBPM) dan alur komik yang dapat membantu siswa dalam belajar membaca dengan pemahaman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Penelitian ini juga disukung oleh penelitian dilakukan oleh Musnar & Indra (2021) tentang pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca menunjukkan hasil yang sangat layak. Penilaian ahli materi dan media masing-masing memperoleh skor rata-rata 4,56 dan 4,59. Uji coba menunjukkan skor rata-rata yang meningkat dari 4,2 (uji coba awal) menjadi 4,43 (uji coba lapangan). Uji coba dari praktisi guru memperoleh skor 4,74, yang juga sangat layak. Tes pretest dan posttest menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari

53,82 menjadi 71,20, dengan Gain Score sebesar 0,376, yang menunjukkan peningkatan keterampilan membaca dengan tingkat sedang.

Sejalan penelitian yang dilakukan oleh Elendiana, (2023:56) tentang pengembangan media komik digital guna mendukung pembelajaran menunjukkan hasil bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan penyajian lingkungan yang menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran di kelas. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Farhan, (2024:1440) tentang pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa memperoleh hasil bahwa media komik digital dalam kegiatan proses pembelajaran secara daring memperoleh nilai yang sesuai dengan ahli materi.

Jika dilihat dari hasil penelitian tersebut, komik digital bisa diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai media yang harus dikembangkan oleh tenaga pendidik atau guru. Penerapan komik digital ini juga berpengaruh terhadap upaya guru dan siswa supaya tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi media digital. Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Materi Fakta dan Opini Siswa Kelas IV SD”**. Dalam hal ini khususnya dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi meliputi:

1. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media konvensional sederhana seperti buku cetak dan LKS.
2. Bahasa Indonesia yang dianggap kurang menarik oleh siswa karena memiliki bahan bacaan yang banyak.
3. Siswa menjadi pasif karena hanya terlibat dalam proses pembelajaran yang kurang interaktif.
4. Metode pembelajaran yang digunakan guru terlalu monoton yaitu masih menggunakan metode ceramah. Jadi siswa cenderung cepat bosan.
5. Jumlah siswa dikelas yang tergolong kelas gemuk sehingga sangat berpengaruh terhadap pembelajaran.
6. Keterampilan membaca pemahaman siswa yang rendah dibuktikan dengan nilai hasil belajar siswa yang rendah.
7. Guru belum maksimal dalam menggunakan fasilitas sekolah dalam kegiatan pembelajaran karena kurangnya inovasi dari guru dalam membuat media berbasis digital.
8. Kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran bahasa indonesia pada materi fakta dan opini.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah supaya peneliti lebih fokus dalam menjawab permasalahan yang ada, adapun batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada nomor 4) Metode pembelajaran yang digunakan guru terlalu monoton yaitu masih menggunakan metode ceramah. Jadi siswa cenderung cepat bosan; 6) Keterampilan membaca pemahaman siswa yang rendah, dibuktikan dengan nilai hasil belajar siswa yang rendah; 7) Guru belum maksimal dalam menggunakan fasilitas sekolah dalam kegiatan pembelajaran, karena kurangnya inovasi dari guru dalam membuat media berbasis digital; 8) Kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran bahasa indonesia pada materi fakta dan opini. Oleh karena itu perlu diadakan pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pada materi fakta dan opini kelas IV SD sebagai pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD?

3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dari penulisan proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini Kelas IV SD
3. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD
4. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberi manfaat bagi guru dan siswa. Terlebih untuk manfaat belajar yakni sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang

2. Secara Praktis

a. Untuk Guru

Guru dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar, memberikan informasi, wawasan dan keterampilan agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Dan sebagai inovasi pembelajaran.

b. Untuk Siswa

Siswa bisa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak bosan karena mendapatkan gaya belajar yang berbeda selama proses pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

1. Produk yang dikembangkan yaitu sebuah media pembelajaran komik digital yang memanfaatkan teknologi digital berupa aplikasi canva.
2. Media dapat diakses melalui aplikasi maupun web pada laptop, gadget, maupun komputer.
3. Media pembelajaran komik digital berupa pengembangan media pembelajaran yang akan menyajikan materi fakta dan opini yang ditampilkan dalam bentuk sebuah cerita dan dilengkapi dengan gamifikasi edukatif yang bertujuan untuk melibatkan siswa.

4. Media pembelajaran komik digital dilengkapi fitur analisis teks yang bisa memudahkan siswa untuk memahami fakta dan opini dan membantu siswa untuk mengidentifikasi kalimat fakta dan opini.
5. Media pembelajaran komik digital ini dilengkapi fitur cara penggunaan komik digital dengan cara penggunaan permainan edukatifnya.
6. Media pembelajaran komik digital ini akan dilengkapi dengan tampilan yang menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar terutama memahami isi dalam bacaan melalui sebuah cerita. Media ini dapat juga dapat digunakan secara mandiri oleh guru Ketika pembelajaran berlangsung.
7. Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berupa komik digital. Adapun dalam media ini dilengkapi dengan Capaian Pembelajaran yaitu:
 - a. Siswa memiliki kemampuan membedakan kalimat fakta dan opini secara tepat dalam percakapan sehari-hari dengan teman sebaya dan guru,
 - b. Siswa mampu memahami dan mengidentifikasi perbedaan antara pernyataan yang dapat dibuktikan kebenarannya dan pendapat yang bersifat subjektif
 - c. Siswa dapat menyampaikan pendapat dan ide mereka secara jelas dalam diskusi serta menghargai beragam pandangan yang berbeda,

- d. Melalui kegiatan interaktif dan diskusi, siswa mendapatkan wawasan baru tentang fakta dan opini, serta menambah kosakata mereka dalam berbagai topik
- e. Siswa mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam menilai informasi dan dapat memberikan contoh kalimat fakta dan opini dengan lancar.

Adapun Tujuan Pembelajarannya antara lain:

- a. Siswa dapat memahami definisi dan ciri-ciri kalimat fakta dan kalimat opini,
 - b. Siswa dapat menyusun dan mengidentifikasi kalimat fakta dan kalimat opini dengan baik dan tepat.
 - c. Siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis informasi yang diberikan, membedakan fakta dan opini dalam topik yang sedang didiskusikan.
8. Adapun Alur cerita yang akan dikembangkan melalui komik digital ini antara lain:

Tabel 1. 1 Story Line Media Pembelajaran

Alur Media Pembelajaran Media Komik Digital		
Slide	Visual	Narasi
1	Muncul Teks Judul	Pelajaran Hari Ini: Membedakan Fakta dan Opini
2	Muncul profil pengembang dan pembimbing beserta profilnya dengan foto.	Profil Pengembang 1: Meiliya Dwi Nastiti dengan NIM 212421012 merupakan mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali

		Cilacap di Cilacap. Ia lahir di Cilacap, 11 Mei 2003. Riwayat Pendidikan Formal SDN Menganti 04, SMP PEMDA 2 Kesugihan, dan MAN 1 Cilacap. Ia memiliki hobi bermain badminton. Profil Pengembang 2: Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd. Dengan NIDN 0628098303. Profil Pengembang 3: Mey Prihandani Wulandari, M.Pd. Dengan NIDN 0613058801.
3	Muncul halaman materi	Materi Kalimat Fakta dan Opini Bahasa Indonesia Kelas V
4	Muncul teks halaman kompetensi dan suara penjelasan	Capaian Pembelajaran: Siswa memiliki kemampuan membedakan kalimat fakta dan opini secara tepat dalam percakapan sehari-hari dengan teman sebaya dan guru. Siswa mampu memahami dan mengidentifikasi perbedaan antara pernyataan yang dapat dibuktikan kebenarannya dan pendapat yang bersifat subjektif. Siswa dapat menyampaikan pendapat dan ide mereka secara jelas dalam diskusi serta menghargai beragam pandangan yang berbeda. Melalui kegiatan interaktif dan diskusi, siswa mendapatkan wawasan baru tentang fakta dan opini, serta menambah kosakata mereka dalam berbagai topik. Siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam menilai informasi dan dapat memberikan contoh kalimat fakta dan opini dengan lancar. Tujuan Pembelajaran: 1. Siswa dapat memahami definisi dan ciri-ciri kalimat fakta dan kalimat opini. 2. Siswa dapat menyusun dan mengidentifikasi kalimat fakta dan kalimat opini dengan baik dan tepat.

		3. Siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis informasi yang diberikan, membedakan fakta dan opini dalam topik yang sedang didiskusikan. 4. Siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi interaktif dengan menghargai pendapat orang lain serta menyampaikan opini secara tertata dan sopan.
5	Muncul gambar halaman sekolah yang sepi karena sedang jam pelajaran. Hanya ada beberapa guru yang sedang menuju kelas.	Selamat belajar dengan menyenangkan!
6	Suasana kelas sebelum jam istirahat. Beberapa siswa masih berbincang, sementara yang lain merapikan buku.	Narasi: Pelajaran baru saja selesai, tetapi empat sahabat—Raka, Dika, Seli, dan Naya—masih asyik mengobrol di kelas.
7	Raka meregangkan badan sambil menguap. Dika menopang dagu di meja, terlihat bosan.	Raka: "Aduh, perutku mulai berontak, nih." Dika: "Iya, sama. Udah nggak konsen dari tadi, yang ada cuma mikirin makan."
8	Seli menggeleng sambil tersenyum, sedangkan Naya melihat jam dinding.	Seli: "Hahaha, dasar tukang makan. Baru juga pelajaran selesai." Naya: "Tapi aku setuju sih... sebentar lagi jam istirahat."
9	Jam dinding menunjukkan waktu istirahat, dan bel berdentang nyaring.	Narasi: Bel istirahat berbunyi, menandakan saat yang ditunggu-tunggu telah tiba.
10	Raka langsung berdiri dengan semangat, sementara Dika ikut bangkit dengan gerakan lambat.	Raka: "Yes! Akhirnya!" Dika: (menghela napas panjang) "Tiba juga waktunya mengisi ulang tenaga."
11	Seli dan Naya masih duduk, terlihat berpikir.	Seli: "Hmm... Kita mau beli apa ya di kantin?" Naya: (mengangguk) "Iya, aku juga bingung mau makan apa hari ini."
12	Dika mengangkat bahu dengan santai.	Dika: "Ah, apa saja yang penting kenyang!"

		Raka: (tertawa kecil) "Nah, itu dia! Asalkan perut kenyang, hati pun senang!"
13	Seli berdiri sambil membawa dompet, Naya ikut bangkit dengan semangat.	Seli: "Ya sudah, daripada kebanyakan mikir, kita langsung ke kantin aja!" Naya: "Setuju! Siapa cepat, dia dapat tempat duduk!"
14	Keempat sahabat berjalan keluar kelas dengan penuh semangat.	Narasi: Mereka bergegas menuju kantin dengan perut lapar dan semangat tinggi.
15	Tampilan kantin sekolah yang ramai, meja-meja penuh siswa.	Narasi: Begitu tiba di kantin, mereka mulai mencari tempat duduk sebelum memutuskan makanan yang akan mereka beli.
16	Suasana kantin sekolah yang ramai. Empat sahabat—Raka, Dika, Seli, dan Naya—duduk di meja panjang sambil menikmati makan siang.	Raka: (<i>mengunyah gorengan</i>) "Makan siang seperti ini sungguh nikmat!" Dika: (<i>menyesap es teh</i>) "Benar! Terlebih jika ada yang berbaik hati mentraktir."
17	<i>Seli melirik Dika dengan senyum jahil.</i> <i>Naya tertawa kecil sambil menggoyangkan sendoknya.</i>	Seli: "Maksudnya kamu yang bayarin, kan?" Naya: "Seorang Dika mau bayarin temennya? Hoaks terbesar tahun ini yang aku dengar. Itu sebuah opini yang nggak mungkin akan jadi fakta!"
18	<i>Raka mengangkat alis, bingung</i>	Raka: "Hah? Kok jadi ngomongin fakta dan opini?"
19	<i>Dika meletakkan gelasny, tersenyum</i>	Dika: "Soalnya fakta itu sesuatu yang benar-benar terjadi dan bisa dibuktikan. Kalau opini, ya... cuma pendapat yang belum tentu benar buat semua orang."
20	<i>Seli menunjuk daftar harga di kantin.</i> <i>Naya mengangguk sambil tersenyum.</i>	Seli: "Nih contoh gampangny. 'Es teh di kantin ini harganya lima ribu rupiah.' Itu fakta." Naya: "Tapi kalau aku bilang, 'Es tehnya terlalu mahal!' Itu opini. Karena menurut orang lain mungkin harganya wajar."
21	<i>Raka menyentuh dagunya, mulai paham.</i> <i>Dika mengacungkan jempol.</i>	Raka: "Ooo... Jadi fakta itu sesuatu yang pasti, kalau opini bisa beda-beda tiap orang?" Dika: "Tepat sekali, Profesor Raka!"

22	<i>Seli tertawa kecil.</i>	Seli: “Tapi masih banyak yang suka nyampur fakta dan opini, lho. Makanya kita harus bisa bedain.”
23	<i>Naya mengacungkan telunjuknya, setuju. Raka menyela dengan gaya dramatis.</i>	Naya: “Contohnya, kalau ada berita bilang ‘Cuaca hari ini 30 derajat Celsius.’ Itu fakta karena ada datanya.” Raka: “Tapi kalau aku bilang, ‘Aduh, panas banget! Ini kayak di neraka!’ Itu opini, kan?”
24	<i>Dika tertawa kelakar sambil menepuk bahu Raka. Seli bertepuk tangan pelan.</i>	Dika: “Hahaha, iya, Rak! Soalnya ukuran panas buat tiap orang beda-beda.” Seli: “Oke, sebelum lanjut ngobrol, kita gerak dulu, yuk! Biar nggak ngantuk habis makan.”
25	<i>Mereka berdiri dan melakukan peregangan sederhana—mengangkat tangan ke atas.</i>	Naya: “Awes, jangan sampai kejedot temen sendiri!”
26	<i>Dika mulai lompat-lompat kecil.</i>	Dika: “Biar lebih seru, kita sambil bahas ciri-ciri fakta dan opini, yuk!”
27	<i>Raka menghela napas, lalu ikut lompat-lompat.</i>	Raka: “Baiklah, demi ilmu dan demi nggak tambah gendut!”
28	<i>Seli duduk kembali, lalu berbicara. Naya menyambung.</i>	Seli: “Oke, ciri fakta itu biasanya ada data, angka, atau sumber yang jelas.” Naya: “Sedangkan opini biasanya pakai kata seperti ‘menurut saya’, ‘sebaiknya’, atau ‘terlalu’.”
29	<i>Dika duduk dan menepuk meja. Raka berpikir, lalu tersenyum.</i>	Dika: “Contoh nih, ‘Sekolah kita punya 500 murid.’ Itu fakta karena ada datanya.” Raka: “Tapi kalau aku bilang, ‘Sekolah kita terlalu ramai!’ Itu opini karena tiap orang punya pendapat beda.”
30	<i>Seli mengangguk semangat.</i>	Seli: “Bener banget! Fakta itu tetap sama meski siapa pun yang ngomong.”
31	<i>Naya menunjuk ke langit.</i>	Naya: “Misalnya, ‘Matahari terbit dari timur’ itu fakta, tapi kalau bilang ‘Matahari pagi itu indah,’ itu opini.”
32	<i>Raka mengacungkan tangan ke atas.</i>	Raka: “Paham! Nah, sekarang kita udah tahu definisi, ciri-ciri, dan perbedaannya!”

	Dika tersenyum.	Dika: “Sekarang, yuk kita coba bedain contoh-contohnya!”
33	Seli berpikir. Raka menjawab cepat.	<i>(Seli berpikir.)</i> Seli: “Oke, ‘Gorengan di kantin ini mengandung minyak.’ Fakta atau opini?” Raka: “Fakta! Bisa dibuktikan!”
34	Naya tersenyum jahil. Dika tertawa keras. Seli mengangguk mantap.	Naya: “Kalau ‘Gorengan di kantin ini paling enak sedunia!’ bagaimana?” Dika: “Jelas opini!” Seli: “Sip! Berarti kalian udah makin jago bedain fakta dan opini.”
35	Naya merentangkan tangan.	Naya: “Artinya kita siap untuk ujian Bahasa Indonesia pekan depan!” Dika, Naya, dan Raka: “Pasti!”
36	<i>Raka berdiri dan menarik napas panjang.</i>	Raka: “Oke, sebelum balik ke kelas, stretching dulu biar nggak pegel!”
37	<i>Mereka berdiri dan meregangkan tubuh.</i> Seli tertawa.	Dika: “Ini fakta, ‘kita lagi olahraga kecil’.” Seli: “Dan ini opini, ‘stretching ini lebih capek dari lari maraton’!”
38	Raka menepuk dahinya.	Raka: “Astaga, Seli, opini kamu makin ajaib!”
39	Naya mengajak mereka kembali ke kelas. Dika tersenyum. Raka berpose seperti superhero.	Naya: “Yuk, sebelum guru datang!” Dika: “Hari ini seru banget!” Raka: “Aku, pahlawan fakta, siap membasmi opini menyesatkan!”
40	Mereka tertawa bersama sambil berjalan keluar kantin.	Teks: “ Sampai Jumpa! ”

BELAJAR ASYIK “FAKTA DAN OPINI”

Di kantin sekolah yang ramai, Raka, Dika, Seli, dan Naya menikmati makan siang bersama sambil mengobrol. Percakapan mereka awalnya santai, hingga Seli tiba-tiba menggoda Dika agar mentraktir. “Maksudnya kamu yang bayarin, kan?” ujar Seli

dengan senyum jahil. Naya tertawa kecil dan menimpali, “Seorang Dika mau bayarin temennya? Hoaks terbesar tahun ini yang aku dengar. Itu opini yang nggak mungkin akan jadi fakta!”

Raka mengernyit bingung. “Hah? Kok jadi ngomongin fakta dan opini?” tanyanya. Dika menjelaskan bahwa fakta adalah sesuatu yang benar-benar terjadi dan bisa dibuktikan, sedangkan opini adalah pendapat yang bisa berbeda-beda untuk setiap orang. Untuk memberikan contoh, Seli menunjuk daftar harga di kantin, “Es teh di kantin ini harganya lima ribu rupiah. Itu fakta.” Naya menambahkan, “Tapi kalau aku bilang, ‘Es tehnya terlalu mahal!’ itu opini. Karena menurut orang lain, mungkin harganya wajar.”

Raka mulai memahami konsep tersebut. “Jadi, fakta adalah sesuatu yang pasti, sedangkan opini bisa berbeda bagi tiap orang?” Dika mengacungkan jempol, “Tepat sekali, Profesor Raka!” Namun, Seli mengingatkan bahwa masih banyak orang yang mencampuradukkan fakta dan opini. Naya memberi contoh lain, “Jika ada berita yang menyebutkan ‘Cuaca hari ini 30 derajat Celsius.’ Itu fakta karena ada datanya.” Raka langsung menyela dengan gaya dramatis, “Tapi kalau aku bilang, ‘Aduh, panas banget! Ini kayak di neraka!’ Itu opini, kan?” Dika tertawa sambil menepuk bahu Raka, “Hahaha, iya, Rak! Soalnya ukuran panas buat tiap orang beda-beda.”

Agar tidak mengantuk setelah makan, mereka memutuskan untuk bergerak sedikit. Mereka berdiri dan melakukan peregangan sederhana. Naya bercanda, “Awat, jangan sampai kejedot temen sendiri!” Seli lalu melanjutkan penjelasan, “Ciri fakta itu biasanya memiliki data, angka, atau sumber yang jelas.” Naya menambahkan, “Sedangkan opini biasanya menggunakan kata-kata seperti ‘menurut saya’, ‘sebaiknya’, atau ‘terlalu’.”

Mereka pun mulai bermain tebak-tebakan. Seli bertanya, “Oke, ‘Gorengan di kantin ini mengandung minyak.’ Fakta atau opini?” Raka langsung menjawab, “Fakta! Bisa dibuktikan!” Naya tersenyum jahil, “Kalau ‘Gorengan di kantin ini paling enak sedunia!’ bagaimana?” Dika tertawa, “Jelas opini!”

Di akhir percakapan, mereka menyimpulkan bahwa memahami perbedaan fakta dan opini sangat penting agar tidak mudah tertipu informasi yang salah. “Artinya kita siap untuk ujian Bahasa Indonesia pekan depan!” seru Naya. Sebelum kembali ke kelas, mereka melakukan peregangan terakhir. Dika berkata, “Ini fakta: kita sedang olahraga kecil.” Seli menimpali sambil tertawa, “Dan ini opini: stretching ini lebih melelahkan daripada lari maraton!”

Raka menepuk dahinya sambil terkekeh, “Astaga, Seli, opini kamu makin ajaib!” Mereka semua tertawa dan berjalan kembali ke kelas, membawa wawasan baru tentang fakta dan opini dengan cara yang menyenangkan