

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan manusia dalam mengembangkan diri untuk melangsungkan kehidupan (Supriadi, 2016:92). Pendidikan memegang peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi. Kualitas sumber daya manusia tersebut ditentukan oleh peran guru yang baik karena guru sebagai pemeneran utama dalam menerapkan program pendidikan di sekolah dan memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Pendidikan merupakan usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, serta informasi di sekolah dan di luar sekolah, yang berlangsung sumber hidup bertujuan mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu agar kemudian hari dapat memainkan peran secara tepat.

Pendidikan bahasa Indonesia terdiri atas empat aspek keterampilan berbahasa yang berarti, di antara lain ialah keterampilan mendengar, berbicara, membaca, serta menulis (Farhrohman, 2017: 26). Keterampilan tersebut erat sekali hubungannya dengan tiga keterampilan yang lain. Pada dasarnya keempat keterampilan tersebut mempunyai peranan berarti dalam penyampaian materi, tetapi dalam pemakaian bahasa selaku proses komunikasi tidak bisa dipisahkan antara satu keterampilan dengan keterampilan yang lain.

Membaca adalah suatu kegiatan melihat teks dan memahami atau dapat menyampaikan kembali isi tulisan tersebut (Harianto, 2020:2). Membaca menjadi suatu kewajiban bagi individu yang mengidentifikasikan dirinya sebagai intelektual. Manusia

yang memiliki budaya dan pendidikan menganggap membaca sebagai kebutuhan dalam berkomunikasi. Pada dasarnya, kemampuan dan keterampilan membaca menjadi sesuatu yang harus dipenuhi. Oleh karena itu, kemampuan membaca perlu dilatih sejak masa kanak-kanak. Membaca memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam era informasi dan komunikasi saat ini. Membaca juga merupakan jembatan bagi siapa saja dan di mana saja untuk maju dan berkembang, baik dalam dunia pendidikan maupun dalam dunia kerja. Hal ini karena dengan membaca, kita dapat mendapatkan informasi atau makna dari tulisan atau kata-kata.

Bagi siswa, membaca adalah bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Membaca memungkinkan seseorang untuk belajar dan menyerap informasi dari seluruh dunia. Karena, membaca menyumbang sebagian besar transfer pengetahuan, membaca juga sangat penting untuk pertumbuhan pengetahuan. Siswa membaca dengan tujuan untuk mempelajari pengetahuan baru melalui membaca atau menulis. Siswa seharusnya memahami makna dan substansi teks dengan membacanya. Selain itu, membaca membantu siswa untuk belajar lebih banyak, meningkatkan kemampuan membaca mereka, dan mengembangkan gairah dan minat membaca. Tidak mungkin memisahkan kemampuan pemahaman membaca siswa dari kuantitas informasi yang mereka peroleh. Oleh karena itu, kunci keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah kemampuan mereka untuk membaca.

Selain itu, membaca membantu siswa untuk belajar lebih banyak, meningkatkan kemampuan membaca mereka, dan mengembangkan gairah dan minat membaca. Tidak mungkin memisahkan kemampuan pemahaman membaca siswa dari kuantitas informasi yang mereka peroleh. Oleh karena itu, kunci keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah kemampuan mereka untuk membaca.

Keterampilan membaca ialah salah satu aspek keterampilan berbahasa yang ada dalam kurikulum pendidikan. Keterampilan membaca senantiasa terdapat dalam tiap tema pendidikan. Tujuan membaca untuk siswa yaitu memperoleh informasi baru dari suatu yang berbentuk tulisan ataupun teks yang sedang dibaca oleh tiap siswa. Dengan membaca diharapkan siswa dapat menguasai arti teks yang di informasikan oleh si penulis. Tujuan lain dari keterampilan membaca juga dapat menambah pengetahuan/informasi, untuk menanggapi sesuatu persoalan/pertanyaan, serta dapat membuat simpulan dari sesuatu wacana.

Ada dua kategori utama dari faktor yang memengaruhi minat membaca anak-anak, yakni faktor pribadi dan faktor lingkungan (Ilham, 2016: 173). Faktor pribadi melibatkan aspek-aspek yang terdapat dalam diri anak, seperti usia, jenis kelamin, kecerdasan, keterampilan membaca, sikap, dan kebutuhan psikologis. Sementara itu, faktor lingkungan mencakup hal-hal di luar individu anak, seperti ketersediaan jumlah dan jenis buku bacaan, status ekonomi keluarga, latar belakang etnis, serta pengaruh orang tua, guru, dan teman sebaya (Hadi et al., 2023: 26).

Membaca pemahaman merupakan salah satu kompetensi dasar penting dalam kurikulum pendidikan dasar, karena dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang sebagai subjek dan membantu siswa dalam membaca yang lebih terampil dan terlatih (Anjani et al., 2019: 76). Dengan demikian, siswa dapat berhasil dalam pembelajaran di berbagai mata pelajaran khususnya bahasa Indonesia dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi informasi yang siswa temui dalam bacaan mereka. Keterampilan membaca pemahaman dapat ditinjau dari beberapa indikator seperti menentukan gagasan pokok paragraf, menarik kesimpulan dari bacaan, serta mengetahui pernyataan yang relevan dengan isi bacaan. Semua indikator

ini sangatlah penting dalam membantu siswa menjadi pembaca yang terampil dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 11 September 2024 dengan Ibu Nofia Eka Putri, S.Pd, guru kelas III di SD Negeri Kedawung 02, menjelaskan bahwa masih rendahnya minat membaca siswa kelas III di SD Negeri Kedawung 02. Dilihat dari sedikitnya siswa yang fokus untuk membaca buku saat pembelajaran. Siswa kelas III belum mempunyai rasa senang terhadap buku/bahan bacaan yang ada disekitar mereka. Hasil observasi di kelas, peneliti menyimpulkan bahwa pada saat siswa diminta untuk membaca buku 15 menit sebelum pembelajaran ada 8 siswa yang tidak antusias dalam membaca buku, 7 siswa antusias membaca buku dan, 6 siswa hanya membolak-balik halaman buku. Siswa rata-rata tidak mampu menggunakan waktu 15 menit untuk sungguh-sungguh membaca buku, siswa lebih memilih mengobrol dengan temannya sehingga ketika diberikan pertanyaan terkait isi bacaan tidak mengetahui isi bacaan. Siswa kelas III juga kurang mengutamakan aktivitas membaca dalam kesehariannya, ketika memiliki waktu luang seperti jam kosong siswa lebih senang bermain bersama teman daripada untuk membaca buku. Hal ini juga didukung pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fransiska, 2020: 3) ditemukan hasil bahwa siswa lebih tertarik untuk bermain daripada membaca buku. Sehingga dapat menyebabkan rendahnya minat siswa untuk membaca. Siswa kelas III juga belum memiliki inisiatif untuk membaca buku pelajaran atas kemauannya sendiri. Biasanya siswa baru membaca ketika diperintahkan oleh guru. Guru kelas III mengemukakan bahwa minat membaca siswa kelas III memang masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara, juga menjelaskan bahwa kebanyakan guru masih belum memanfaatkan teknologi atau media digital secara maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2023: 8854) yang

menunjukkan bahwa guru cenderung mendominasi penyampaian materi pembelajaran dan jarang menggunakan media pembelajaran digital. Penggunaan media yang digunakan oleh guru kebanyakan masih dengan media cetak seperti buku maupun lks. Hal tersebut ternyata kurang memberikan hasil yang maksimal saat pembelajaran dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang ada relatif monoton. Meskipun gambar yang dipakai berupa gambar realistik, media gambar kurang bisa memberikan gambaran mengenai materi pelajaran karena setiap media gambar berdiri sendiri dan belum terlihat kesinambungan antar gambar. Siswa cenderung tidak fokus dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran dan masih sering kesulitan mengingat peristiwa dalam cerita.

Menurut hasil angket, menunjukan bahwa 64% siswa kelas III masih seringkali mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, baik dalam hal cerita maupun informasi yang disajikan dalam bentuk teks. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfianita Pratiwi, 2024: 596) ditemukan hasil penelitian bahwa siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami isi bacaan cerita diantaranya kesulitan dalam membaca kalimat/paragraf di dalam isi bacaan cerita, kepercayaan diri yang kurang, kurangnya motivasi dari orang tua, memiliki daya ingat yang rendah, dan jenis cerita yang digunakan kurang menarik. Kesulitan yang dialami inilah yang menimbulkan beberapa faktor diantaranya, faktor internal (yang ada pada diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa). Upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi kesulitan siswa tersebut adalah melakukan bimbingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan tersebut.

Hasil wawancara pada tanggal 11 September 2024 dengan Ibu Nofia Eka Putri, S.Pd, guru kelas III di SD Negeri Kedawung 02, menunjukan bahwa kurang variatifnya metode dalam keterampilan membaca yang dilakukan guru, sehingga siswa mudah

bosan dan kurang tertarik untuk belajar membaca. Hal ini juga didukung pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2023: 8854) ditemukan hasil penelitian bahwa analisis data menunjukkan bahwa guru masih mendominasi penyampaian materi dan jarang menggunakan media pembelajaran digital. Siswa memiliki akses ke smartphone android, tetapi penggunaannya cenderung untuk hiburan daripada pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti peluang pengembangan komik digital sebagai alat pembelajaran, mengingat minat siswa untuk memanfaatkannya dalam memahami materi pelajaran. Maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, valid, praktis, dan efektif, dengan memperhatikan karakteristik siswa yang menyukai media pembelajaran berbentuk gambar dan menarik.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, terungkap bahwa masih ada beberapa siswa kelas III yang belum lancar membaca, karena sebagian siswa kelas III masih menghadapi kendala dalam membaca lancar dan memahami isi bacaan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya minat siswa terhadap bahan bacaan yang monoton, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta kemampuan siswa yang beragam. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Aryani et al., 2024: 77) ditemukan hasil bahwa rendahnya minat literasi siswa dipengaruhi karena kurangnya bahan bacaan yang beragam dan menarik. Penting bagi sekolah untuk menyediakan jenis bahan bacaan yang menarik dan bervariasi kepada siswa, disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media komik digital yang dapat memadukan unsur visual dan cerita menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca sekaligus membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara, guru menyatakan bahwa nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca pesan dan informasi dalam sebuah bacaan, masih tergolong rendah. Hal ini juga didukung oleh data nilai rapor siswa selama satu tahun terakhir yang menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa belum mencapai nilai yang memuaskan pada indikator pemahaman isi bacaan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ariani Yustina & Munir, 2024: 155) ditemukan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi dan tingkat kesulitan dalam menemukan ide pokok paragraf bervariasi secara signifikan diantara siswa, dengan beberapa faktor utama seperti kompleksitas bahasa dan panjang teks menjadi penyebab utama kesulitan. Kesulitan utama yang dihadapi siswa adalah mengidentifikasi informasi penting dalam teks, terutama pada bacaan yang panjang dan kompleks. Faktor-faktor seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik, keterbatasan waktu latihan, dan rendahnya minat baca siswa turut memengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran, seperti penggunaan komik digital yang dapat memadukan elemen visual dan narasi menarik untuk meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa secara efektif.

Untuk itu peneliti menerapkan media komik digital, yang membantu meningkatkan keterampilan membaca di sekolah yang masih belum valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SDN Kedawung 02”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya minat dan motivasi membaca siswa kelas III di SD Negeri Kedawung 02.
2. Guru belum memanfaatkan teknologi atau media digital secara maksimal yang sesuai dengan kebutuhan siswa era modern.
3. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, baik dalam hal cerita maupun informasi yang disajikan dalam bentuk teks.
4. Kurang variatifnya media dalam keterampilan membaca pemahaman yang menyebabkan siswa cepat bosan, sehingga pengembangan media komik digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi membaca mereka.
5. Masih ada beberapa siswa yang belum lancar membaca.
6. Nilai mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menemukan informasi dalam bacaan masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini menjadi terarah dan tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi, yaitu.

1. Pengembangan media komik digital ini dibatasi pada pelajaran bahasa Indonesia materi menemukan informasi dalam bacaan untuk siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02.
2. Media yang dikembangkan dibatasi pada format digital yang dapat diakses melalui perangkat komputer atau smartphone dengan fitur sederhana seperti teks naratif, gambar ilustrasi, dan dialog yang mendukung pemahaman membaca siswa.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02 dengan jumlah siswa 21 sesuai dengan kondisi kelas, tanpa melibatkan siswa dari kelas atau sekolah lain.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media komik digital dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III di SD Negeri Kedawung 02?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02.
2. Untuk menilai kelayakan media komik digital sebagai alat bantu pembelajaran untuk siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02.
3. Untuk menganalisis kepraktisan penggunaan media komik digital dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III di SD Negeri Kedawung 02.
4. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD Negeri Kedawung 02.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini untuk meningkatkan mutu media pembelajaran dalam proses pendidikan bahasa dan lebih khususnya adalah keterampilan membaca

pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar kelas III Sekolah Dasar. Manfaat lain adalah media pembelajaran yang dihasilkan bisa digunakan dalam peningkatan keterampilan berbahasa siswa. Berikut sebagian manfaat yang dapat dialami oleh beberapa pihak.

1. Untuk guru

- a. Dapat menambah pengetahuan serta keterampilan dalam meningkatkan media pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalisme guru selaku pengajar.
- b. Dapat membantu guru guna merancang penyelesaian masalah permasalahan pembelajaran membaca siswa.
- c. Dapat dijadikan sebagai fasilitas untuk mengevaluasi pemahaman membaca pemahaman yang dibaca siswa.
- d. Dapat meningkatkan mutu mengajar.

2. Untuk siswa

- a. Dapat memusatkan atensi serta konsentrasi siswa dalam belajar.
- b. Dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.
- c. Dapat memotivasi siswa untuk aktif sepanjang proses pembelajaran membaca cerita.
- d. Dapat melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa yang lain.
- e. Dapat menciptakan mengasyikkan.

3. Untuk sekolah

- a. Dapat menjadi motivasi kepada pihak sekolah untuk senantiasa melaksanakan inovasi dengan pengadaan media pembelajaran selaku upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

- b. Dapat memusatkan guru dalam meningkatkan media pembelajaran yang digunakan, paling utama adalah meningkatkan media yang mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.
 - c. Dapat digunakan sebagai arsip untuk sekolah.
 - d. Dapat digunakan untuk memotivasi guru lain dalam perihal kreativitas pengadaan media pembelajaran.
 - e. Dapat meningkatkan kerjasama antar guru untuk memperbaiki mutu pembelajaran secara berkepanjangan.
4. Untuk peneliti
- a. Dapat dijadikan bahan ataupun rujukan riset dalam penelitian lain untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa Sekolah Dasar.
 - b. Sumber data dalam meningkatkan media pembelajaran yang sejenis.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran komik digital disajikan dalam bentuk digital dan berwarna sehingga menarik.
2. Media pembelajaran komik digital secara khusus ditujukan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.
3. Media pembelajaran komik digital dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia secara bersama-sama didalam kelas yang dapat diakses melalui laptop guru dan ditayangkan pada layar proyektor di kelas.