

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era modern telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari termasuk pendidikan. Teknologi tidak hanya sebagai alat bantu tetapi juga solusi untuk pembelajaran yang lebih efektif. Pendidikan berperan memanusiakan manusia dan mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan. Melalui pengajaran dan pelatihan terencana pendidikan mendukung pengembangan potensi individu, meningkatkan kualitas generasi penerus, dan menjadi pilar kemajuan bangsa.

Namun demikian, berdasarkan studi nasional dan internasional Indonesia tengah menghadapi krisis pembelajaran yang serius dan berkepanjangan. Terjadinya pandemi *Covid-19* yang melanda sejak Maret 2020 semakin memperburuk kondisi ini serta memaksa diterapkannya pembelajaran jarak jauh melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sayangnya pembelajaran jarak jauh terbukti kurang efektif karena interaksi guru dan siswa yang minim yang berujung pada penurunan kualitas pembelajaran dan fenomena *learning loss*. Selain itu hasil survei literasi dunia yang diselenggarakan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2021 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-72 dari 77 negara dalam kemampuan membaca yang menyoroti urgensi mendesak untuk melakukan inovasi besar dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

Dalam upaya mengatasi krisis pendidikan pemerintah memperkenalkan Kurikulum Merdeka pada tahun 2022 yang memberikan fleksibilitas lebih besar bagi sekolah untuk merancang dan menyusun pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan serta potensi masing-masing siswa. Kurikulum ini berfokus pada penguatan literasi, numerasi, dan pemenuhan konten esensial yang diperlukan siswa serta penguatan kompetensi yang lebih terarah dan aplikatif. Salah satu perubahan signifikan yang diperkenalkan adalah penggantian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menjadi Capaian Pembelajaran (CP) yang menekankan pentingnya proses dan hasil pembelajaran yang fleksibel sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran utama di pendidikan dasar yang berfungsi sebagai alat komunikasi, identitas bangsa, dan media pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dasar karena mendukung keberhasilan di mata pelajaran lainnya serta menjadi bagian penting dalam penguatan literasi siswa. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diharapkan dapat mengenal diri, budaya nasional, dan budaya internasional, serta memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan, dan meningkatkan kemampuan berbahasa (Handayani dkk., 2023).

Keterampilan berbahasa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia sekolah dasar. Keterampilan ini tidak hanya menjadi dasar dalam komunikasi sehari-hari tetapi juga berkontribusi dalam proses pembelajaran serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan menguasai keterampilan berbahasa, siswa dapat menyampaikan gagasan dengan lebih jelas serta memahami berbagai ilmu pengetahuan secara lebih mendalam. Terdapat empat aspek utama yang harus dikuasai siswa. Pertama, membaca untuk memahami, menganalisis, dan menafsirkan berbagai jenis teks. Kedua, berbicara untuk menyampaikan ide secara lisan dengan jelas dan percaya diri. Ketiga, menyimak untuk menangkap informasi secara aktif dan kritis. Keempat, menulis untuk menuangkan gagasan secara terstruktur dan sistematis.

Dari keempat aspek tersebut, membaca merupakan salah satu yang paling penting karena berperan krusial dalam membangun pengetahuan, memperluas wawasan, dan mendukung pemahaman siswa terhadap berbagai mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Ambarita dkk. (2021) yang menyatakan bahwa kemampuan membaca memiliki peran penting dan berdampak besar terhadap keterampilan berbahasa. Seseorang yang sering membaca secara otomatis akan meningkatkan pengetahuan, melatih kemampuan berbicara, mengasah daya nalar, dan mampu memberikan tanggapan terhadap apa yang dibaca. Di sekolah dasar terdapat tujuh jenis membaca yang perlu dikuasai yakni membaca teknik, membaca dalam hati, membaca indah, membaca cepat, membaca pustaka, membaca bahasa, dan membaca pemahaman.

Membaca pemahaman adalah salah satu jenis membaca yang harus mendapatkan perhatian khusus di sekolah dasar khususnya kelas tinggi. Menurut Ambarita dkk. (2021) kemampuan membaca pemahaman perlu dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang ilmu dan informasi yang terus berkembang. Tujuan dari membaca pemahaman adalah agar siswa dapat mengerti makna dari bacaan yang dibacanya. Semua mata pelajaran memerlukan keterampilan ini untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Kemampuan membaca pemahaman yang rendah akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal siswa perlu memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik.

Namun, kegiatan membaca di sekolah masih menghadapi banyak tantangan. Penggunaan buku teks konvensional yang monoton sering membuat siswa cepat bosan, kehilangan motivasi, dan kesulitan memahami materi. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang efektif dan menghambat perkembangan siswa. Untuk mengatasi hal ini, inovasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan terutama dengan pesatnya perkembangan teknologi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Mulyo dkk. (2021) mengemukakan pentingnya media pembelajaran dalam membantu siswa memahami materi, memperjelas informasi, dan menyederhanakan konsep yang sulit. Dalam kegiatan membaca, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN Cijoho ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk mendukung kemampuan membaca pemahaman siswa masih sangat terbatas dan belum memanfaatkan teknologi. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Cijoho yang menyatakan bahwasannya:

“Untuk kegiatan membaca khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ibu betul-betul jarang menggunakan media pembelajaran. Ibu juga sudah lama enggak membuat media pembelajaran apalagi yang berbasis digital itu ibu enggak paham. Sehari-hari ibu cuma pakai buku paket yang ada, sekali-kali belajar di perpustakaan biar enggak bosan.” (Wawancara Guru Kelas IV, 9 Desember 2024)

Akibat dari minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa seringkali tidak bersemangat untuk membaca. Hal ini sesuai dengan ungkapan selanjutnya bahwasannya:

“anak-anak kalau belajar Bahasa Indonesia itu mudah ngantuk apalagi kalau ibu suruh membaca teks atau cerita siswa sering bingung. Mungkin karena teksnya terlalu panjang jadi bikin siswa pusing. Kadang ibu bingung cara mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia karena keliatannya mudah tapi sering bikin salah paham. Jangankan anak kecil kadang orang dewasa juga suka bingung kalau dikasih teks cerita.” (Wawancara Guru Kelas IV, 9 Desember 2024)

Selanjutnya peneliti mencoba menggali lebih dalam terkait penggunaan teknologi di SDN Cijoho. Diketahui bahwa di SDN Cijoho dalam proses pembelajaran sehari-hari jarang sekali menggunakan teknologi meskipun di sekolah tersedia fasilitas berupa infokus namun itupun jumlahnya sangat terbatas dan itupun selalu di prioritaskan untuk keperluan eksternal seperti rapat orangtua siswa atau rapat guru. Hal ini sesuai dengan ungkapan selanjutnya bahwasanya:

“Infokus itu ada satu, tapi memang jarang digunakan sama guru. Biasanya Cuma digunakan buat rapat-rapat tertentu. Kebetulan SDN Cijoho salah satu sekolah yang sering menjadi tempat rapat guru di Kec. Kuningan. Dan kalau untuk penggunaan handphone itu sebetulnya sekolah memperbolehkan saja, ini khusus untuk kelas tinggi, tapi tentu ada batasannya, biasanya setelah pembelajaran selesai handphone nya dikumpulkan di walikelas.” (Wawancara Guru Kelas IV, 9 Desember 2024)

Merujuk pada tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan membaca pemahaman di SDN Cijoho, dibutuhkan inovasi dan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Membaca pemahaman bukan sekadar mengenali kata tetapi juga memahami makna, menganalisis isi, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung keterampilan ini dengan menyajikan teks secara lebih visual dan interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa lebih mudah memahami isi bacaan, meningkatkan konsentrasi, serta memotivasi mereka untuk membaca dengan lebih aktif dan mendalam. Dengan demikian, kemampuan membaca pemahaman siswa dapat berkembang secara optimal.

Dalam konteks ini, komik digital hadir sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran membaca pemahaman. Sebagai media pembelajaran inovatif, komik digital tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menyajikan teks dalam alur cerita yang lebih mudah dipahami. Sejalan dengan pendapat Susanti dkk. (2024) bahwa media komik dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, meningkatkan minat baca siswa, serta berdampak positif pada hasil belajar. Dibandingkan dengan buku pelajaran konvensional, komik lebih efektif karena menggabungkan gambar yang menarik dan bahasa sederhana.

Komik digital memiliki berbagai keunggulan dibandingkan komik pembelajaran tradisional. Komik cetak sering kali mudah rusak, robek, serta terbatas pada teks dan gambar statis yang kurang menarik sehingga membuat siswa cepat bosan dan kehilangan fokus saat belajar. Sebaliknya, komik digital menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan tampilan yang lebih jelas, warna yang lebih hidup, serta kemudahan akses melalui perangkat digital. Komik digital juga memungkinkan penyajian materi secara lebih fleksibel dan menarik sehingga membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayah dkk. (2017) bahwa komik digital dapat meningkatkan minat baca siswa karena desainnya yang lebih modern dan sesuai dengan gaya belajar di era digital.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Marlina & Subrata (2023) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, penelitian tersebut bertujuan untuk menguji efektivitas media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik digital secara signifikan meningkatkan pemahaman membaca siswa. Namun, penelitian tersebut hanya menguji efektivitas komik digital yang sudah ada sebelumnya. Berbeda dengan itu, penelitian ini tidak hanya sekadar menguji efektivitas tetapi juga menghadirkan inovasi baru dengan mengembangkan secara langsung media pembelajaran komik digital yang tentunya lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan relevan sesuai dengan perkembangan teknologi khususnya media digital untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran berupa komik digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum dengan desain kontekstual dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Menyadari belum adanya pengembangan media pembelajaran komik digital di SDN Cijoho serta pentingnya melakukan inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan maka peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan.
2. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar masih terbatas dan belum memaksimalkan potensi teknologi.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran berdampak pada rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, pembatasan masalah meliputi:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah komik digital.
2. Mata pelajaran yang di angkat adalah Bahasa Indonesia.
3. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah Majas Metafora.
4. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN Cijoho, Kec/Kab. Kuningan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.
2. Menghasilkan media pembelajaran komik digital yang layak untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.
3. Menghasilkan media pembelajaran komik digital yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Komik digital ini dikembangkan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Spesifikasinya meliputi:

1. Konten komik disusun berdasarkan materi Bahasa Indonesia semester genap yakni Majas Metafora yang sering dianggap sebagai materi yang cukup abstrak.
2. Komik digital ini hadir dalam bentuk *e-book* yang memungkinkan pengguna untuk berpindah halaman layaknya membaca buku fisik.
3. Struktur komik digital meliputi:
 - a. Bagian pembuka yang berisi *cover*, kata pengantar, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, serta aspek pengembangan.
 - b. Bagian isi yang merupakan cerita komik secara keseluruhan.
 - c. Bagian penutup yang berisi tes, profil pengembang, dan *cover* akhir.

4. Tampilan visual produk meliputi:
 - a. Desain visual komik dirancang dengan warna-warna cerah dan ilustrasi grafis berkualitas tinggi yang mampu menarik perhatian siswa.
 - b. Karakter dalam komik dirancang agar relevan dengan dunia siswa, sementara dialognya dibuat untuk memudahkan koneksi emosional dan meningkatkan keterlibatan pembaca.
5. Bahasa yang digunakan dalam komik ini sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang media pembelajaran dengan memberikan kontribusi pada pengembangan media komik digital sebagai alat bantu belajar yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna untuk siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif sekaligus menjadi bekal yang bermanfaat sebagai calon pendidik profesional.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berasumsi bahwa komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik karena memadukan teks dan gambar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bervariasi.
2. Penelitian ini juga mengasumsikan bahwa integrasi teknologi seperti komik digital dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran tradisional serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.
3. Komik digital juga memiliki keunggulan dalam aksesibilitas yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja sehingga memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri dan memungkinkan guru memberikan materi tambahan di luar jam sekolah.