BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada abad 21 banyak mengalami transformasi. Tiga kompetensi besar di abad ke-21, yaitu kompetensi berpikir, bertindak dan hidup di dunia (Putriani, 2021). Diantara ketiga kompetensi ini kompetensi bertindak memiliki posisi yang penting. Kompetensi bertindak meliputi komunikasi, kolaborasi, literasi digital dan literasi teknologi. Literasi digital merupakan hal yang perlu ditingkatkan di era abad 21.

Literasi digital adalah gabungan dari literasi komputer (aspek teknis), literasi informasi (aspek kognitif) dan literasi media (aspek sosio-emosional) (Suwarto, 2022). Teknologi yang maju dan terhubung dengan internet kini mengubah kebiasaan dari membaca buku secara tradisional menjadi mengakses informasi melalui perangkat komputer yang terhubung ke internet (Sulianta, 2020). Secara lebih lanjut pada proses pembelajaran, literasi digital dapat meningkatkan minat baca siswa (Sajidah et al., 2023). Sejalan dengan pendapat Simbolon, (2022) literasi digital memiliki pengaruh bagi minat baca siswa. Hal ini disebabkan oleh adanya kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi. Hal ini memberikan gambaran bahwasannya literasi digital memiliki dampak terhadap minat membaca.

Minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar (Zelpamailiani, 2020). Sehingga minat membaca merupakan minat yang mendorong seseorang merasakan ketertarikan dan senang terhadap aktivitas membaca (Elendiana, 2020). Oleh karena itu apabila individu ingin memiliki rasa tertarik dan senang terhadap aktivitas membaca maka individu tersebut perlu memiliki minat membaca.

Minat baca yang tinggi diyakini berdampak juga terhadap ilmu pengetahuan yang luas yang berpengaruh pada prestasi (Suryanti, 2022). Secara lebih lanjut

minat membaca tidak hanya memperkaya keterampilan bahasa dan pemahaman, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati, dan memperkuat aspek kreativitas (Husnah et al., 2024).

Meski demikian berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa minat baca di SDN 1 Winduhaji itu dalam kondisi kurang baik. Hal ini dibuktikan pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Data Persentase Indikator Minat Membaca

No	Indicator Permasalahan	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang memenuhi indikator	Jumlah siswa yang tidak memenuhi indikator
1.	Perasaan senang saat melakukan aktifitas membaca	24 siswa	35%	65%
2.	Dorongan untuk membaca		50%	50%
3.	Kesadaran akan manfaat membaca.		40%	60%
4.	Penggunaan waktu ketika kegiatan membaca		83%	16%
5.	Kualitas membaca		80%	20%

Berdasarkan hAs dari data di atas dapat diketahui bahwasannya masih terdapat 65% siswa yang belum memenuhi indikator pertama yaitu perasaan senang saat melakukan aktifitas membaca, hal ini dapat terjadi karena penggunaan media baca yang hanya berpatokan pada buku paket saja. Secara lebih lanjut terdapat 50% siswa belum memenuhi indikator kedua, siswa masih tergolong kurang minat untuk melakukan aktivitas membaca. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi untuk membaca dalam diri setiap siswa. Pada indikator ketiga memperoleh persentase sebesar 60%. Hal ini terjadi karena anak hanya berfokus akan kegiatan membaca hanya perintah sehingga masih ada anak yang belum mengerti manfaat membaca. Selain itu terdapat 16% siswa belum memenuhi indikator keempat. Penggunaan waktu ketika kegiatan membaca. Indikator kelima terdapat 20%, hal ini terjadi karena ada banyak sumber bacaan di sekolah yang dapat siswa gunakan untuk kegiatan membaca namun masih ada beberapa anak yang merasa bosan dan malas dalam hal membaca karena sumber bacaan yang kurang menarik. Data ini

menunjukan bahwasannya kondisi secara keseluruhan minat membaca di SDN 1 Winduhaji khususnya di kelas V kurang baik dan perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil identifikasi, diketahui penyebab rendahnya minat membaca adalah karena media yang digunakan masih terbatas dan kurang maksimal dalam pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu perlu dicari cara untuk dapat menangani permasalahan minat membaca. Salah satu cara untuk bisa menangani permasalahan minat membaca ini adalah melalui komik digital.

Komik adalah seni gambar berurutan yang disertai dengan teks percakapan dibatasi oleh panel-panel yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca (Solihah, 2022). Komik digital merupakan bentuk komik yang tidak memanfaatkan media cetak, melainkan hadir dalam format digital dengan bantuan perangkat cerdas seperti komputer atau teknologi serupa (Cuesta & Beltran, 2022). Secara lebih lanjut, komik digital adalah perubahan baru dari komik sederhana menjadi komik yang dapat diakses secara digital dengan alat elektronik setelah mendapat perubahan sistem tatanan (Wulandari, 2023). Komik ini hadir dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses dan diunduh oleh pengguna ke berbagai perangkat *mobile* (Kandriasari et al., 2023).

Komik digital bisa dipakai untuk alat bantu belajar yang efektif dalam menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam menumbuhkan minat baca (Gunawan, 2022). Untuk menggabungkan elemen-elemen visual yang menarik dengan narasi yang kuat, sehingga membuat pengalaman membaca lebih interaktif dan menyenangkan (Fikri et al., 2025). Keberagaman genre dalam komik digital, mulai dari petualangan hingga ilmu pengetahuan, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri, dengan demikian, komik digital menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa SD mengembangkan keterampilan membaca mereka sambil tetap menjaga daya tarik mereka terhadap dunia literasi (Wulandari et al., 2023). Oleh karena itu komik digital merupakan perpaduan antara gambar - gambar yang menjadi satu dan terdapat alur cerita di dalamnya, berbeda dengan komik cetak pada umumnya, sehingga komik digital lebih memanfaatkan teknologi dalam penerapannya komik digital dapat diakses oleh semua perangkat komunikasi seperti laptop, *handphone*, dan komputer.

Meski demikian berdasarkan hasil observasi pada SDN 1 Winduhaji diketahui bahwasanya guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran komik digital. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara. ”*untuk media pembelajaran yang ibu gunakan saat ini paling media konkret, untuk materi juga ibu hanya menggunakan buku paket yang ada, tetapi untuk tahun sebelumnya ibu sering menggunakan media digital, tapi tahun ini ngga sama sekali karena terbatasnya alat penunjang pembelajaran yang berbasis digital.”*(Wawancara Guru Kelas V, 26 November 2025). Hasil wawancara ini mempertegas bahwasannya guru hanya menggunakan media konkret dan buku paket saja.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan di atas maka perlu dikembangkan media komik berbasis digital. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA KELAS V DI SDN 1 WINDUHAJI**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijabarkan, maka dapat di identifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini, yakni:

1. Minat membaca ini masih dalam kondisi kurang baik.
2. Anak gampang bosan dan kurang bersemangat karena isi buku yang hanya teks tanpa dibarengi dengan gambar yang menarik.
3. Guru hanya menggunakan media konkret dan buku paket saja.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran komik digital.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih mendalam, maka peneliti perlu membatasi penelitian yang dilakukan. Maka, batasan masalahnya yaitu:

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media pembelajaran komik digital, komik digital merupakan komik yang berbasis digital yang dapat diakses oleh perangkat elektronik dimanapun dan kapanpun, dimana nanti media komik akan didesain menggunakan *Canva* dan bantuan *AI*

ChatGPT, materi akan dimasukan dalam sebuah alur cerita di komik, kemudian digabungkan menjadi sebuah *flipbook* dengan aplikasi *Canva*.

2. Produk pengembangan media pembelajaran komik digital hanya terbatas pada materi Bahasa Indonesia "Buku Jendela Dunia, (Unsur Intrinsik)".
3. Pengembangan media pembelajaran komik digital hanya terbatas pada kelas V SD Negeri 1 Winduhaji.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan minat membaca siswa pada materi bahasa indonesia mengenai unsur intrinsik kelas V SD Negeri 1 Winduhaji?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan minat membaca siswa pada materi bahasa indonesia mengenai unsur intrinsik bagi kelas V SD Negeri 1 Winduhaji?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran komik digital yang mampu meningkatkan minat membaca siswa pada materi bahasa indonesia mengenai unsur intrinsik di kelas V SD Negeri 1 Winduhaji yang layak.
2. Menghasilkan media pembelajaran komik digital yang mampu meningkatkan minat membaca siswa pada materi bahasa indonesia mengenai unsur intrinsik di kelas V SD Negeri 1 Winduhaji yang efektif.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik digital berupa:

1. Media pembelajaran komik digital adalah media untuk meningkatkan minat membaca siswa di kelas V dan membantu mempermudah dalam memahami materi bahasa indonesia mengenai unsur intrinsik.
2. Media pembelajaran komik digital adalah sebuah komik tetapi kemas dalam bentuk digital yang dapat diakses dengan perangkat elektronik kapanpun dan dimanapun, dimana nanti materinya akan dimasukan dalam sebuah cerita dalam komik digital, kemudian akan didesain menggunakan *Canva* dan *AI ChatGPT*, lalu cerita dan komponen lainnya akan disatukan dalam bentuk *flipbook*. Media pembelajaran komik digital ini digunakan dengan cara memberikan link yang dapat diakses siswa kapan saja dan dimana saja sehingga akan mendukung peningkatan minat membaca.
3. Media pembelajaran komik digital didesain dengan tampilan. Bagian pembuka berisi cover, kata pengantar, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, serta aspek pengembangan. Bagian isi merupakan cerita komik secara keseluruhan. Bagian penutup berisi tes, profil pengembang, dan cover akhir.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat maupun kontribusi baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini diharapkan dapat memberikan masukan dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan yang harus maju seiring berkembangnya zaman. Selain itu, media pembelajaran komik digital ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan khususnya pada tingkat sekolah dasar dan dapat dijadikan acuan untuk peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai gambaran dalam pengembangan media pembelajaran media komik untuk meningkatkan

minat membaca siswa sekaligus masukan dan umpan balik bagi lembaga untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya serta menjadi sumbang pemikiran bagi peningkatan kualitas pendidikan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi guru untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan minat membaca siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dan bermakna melalui penggunaan media pembelajaran komik digital sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan minat membaca siswa serta media ini dapat siswa akses kapan saja dan dimana saja.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini di harapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti sebagai calon guru dan sebagai pedoman peneliti untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang inovatif serta mampu memberikan suatu inspirasi dalam memilih media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

H. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi yang menjadi titik ukur untuk pengembangan media pembelajaran ini yaitu antara lain:

1. Media pembelajaran komik digital dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia mengenai unsur intrinsik sehingga dapat meningkatkan minat membaca siswa.
2. Dapat membantu mengenalkan kepada siswa tentang media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.