BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara siswa berinteraksi dengan berbagai bentuk media membaca. Media bacaan tidak lagi terbatas pada teks cetak, tetapi juga hadir dalam bentuk digital yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas. Selaras dengan itu Rahman & Mehnaz, (2024) menegaskan bahwa perkembangan teknologi informasi di era digital telah mengubah bacaan pendidikan menjadi bentuk multimodal yang mengintegrasikan teks, visual, audio, dan interaktivitas, sehingga menuntut siswa untuk meningkatkan membaca pemahaman secara lebih komprehensif. Pada penjelasan tersebut, membaca pemahaman menjadi keterampilan yang semakin penting karena siswa dituntut tidak hanya mengenali teks, tetapi juga mampu menafsirkan, mengolah, dan menghubungkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber bacaan.

Kemampuan membaca pemahaman merupakan kunci utama dalam membantu siswa menguasai berbagai mata pelajaran termasuk Bahasa Indonesia. Ketika siswa mampu memahami teks dengan baik, maka mereka dapat mengolah informasi, menghubungkan gagasan, dan membangun pemahaman yang utuh terhadap materi yang di pelajari. Sebagaimana diungkapkan oleh Frans *et al.*, (2023) kemampuan membaca pemahaman yang baik akan membuat siswa belajar dengan maksimal karena dapat menyerap banyak pengetahuan dari bacaan. Hal tersebut membuat pengetahuan siswa semakin lama semakin berkembang sejalan dengan kegiatan membaca yang dilakukan.

Namun, kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran. Banyak siswa belum mampu mengidentifikasi informasi penting, menentukan ide pokok, maupun menarik makna secara menyeluruh karena sebuah proses

membaca tidak hanya memerlukan kemampuan mengenali kata, tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi. Secara umum di Indonesia, masalah pemahaman membaca pada jenjang sekolah dasar terutama anak kelas 3 sangat terlihat, dengan rendahnya kemampuan tersebut yang tercermin dari rata-rata nilai di bawah standar seperti 59,4 pada satu studi yang terjadi di salah satu sekolah dasar yang ada di Indonesia yaitu SDN 1 Sagaretan (Muliawanti *et al*., 2022), akibat kesulitan mengidentifikasi informasi penting, menentukan ide pokok, maupun menarik makna secara menyeluruh serta faktor internal seperti metode pembelajaran konvensional yang monoton tanpa media visual atau interaktif.

Siswa sekolah dasar seharusnya mampu membaca pemahaman dengan baik, karena keterampilan ini menjadi dasar untuk mempelajari seluruh mata pelajaran. Pada kenyataannya, kemampuan membaca pemahaman siswa kelas 3 SD Negeri 1 Ciporang belum mencapai harapan. Berdasarkan pengamatan awal yang ditunjukan siswa. Kondisi ini diperkuat oleh hasil tes kemampuan membaca pemahaman siswa masih beragam dan sebagian berada di bawah Kriteria Ketercapaian Adapun rincian nilai tes dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Hasil Membaca Pemahaman Siswa Kelas 3 SD Negeri 1 Ciporang.

Indikator	**Skala**	**(%)**	**Indikator**	**Skala**	**(%)**
Kelas 3 A			**Kelas 3 B**		
Menjawab pertanyaan sesuai isi teks	4	75%	Menjawab pertanyaan sesuai isi teks	4	75%
Menentukan ide pokok	4	50%	Menentukan ide pokok	4	65%
Memberikan pendapat atau tanggapan terhadap isi bacaan	4	58%	Memberikan pendapat atau tanggapan terhadap isi bacaan	4	55%
Menceritakan kembali isi teks	4	40%	Menceritakan kembali isi teks	4	50%
Rata-rata	55,75%		**Rata-rata**	61,25%	

Sumber: Guru kelas 3A dan 3B SD Negeri 1 Ciporang.

Kemampuan memaca pemahaman idealnya menjadi keterampilan dasar yang telah dikuasai siswa kelas 3 sekolah dasar, seperti menentukan ide pokok, menjawab pertanyaan sesuai isi teks, serta menceritakan kembali bacaan secara runtut. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya tercapai di SD Negeri 1 Ciporang. Berdasarkan hasil tes kemampuan membaca pemahaman siswa yang tertera di atas belum memenuhi standar. Rendahnya capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca pemahaman. Selain faktor kemampuan siswa yang beragam, pembelajaran yang masih menggunaan media yang bersifat monoton dan didominasi metode ceramah, seperti guru membacakan teks tanpa dukungan visual yang menarik, turut menyebabkan rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap isi bacaan.

Pada penjelasan di atas memperlihatkan adanya kesenjangan antara tuntutan ideal pembelajaran membaca pemahaman dan kemampuan aktual siswa di lapangan. Kesenjangan ini semakin tampak saat diamati proses pembelajaran yang masih menggunakan media yang bersifat monoton dan didominasi metode ceramah, seperti guru membacakan teks tanpa dukungan visual yang menarik, sehingga siswa cenderung pasif dan cepat kehilangan minat. Kondisi ini tentu berpengaruh pada hasil belajar mereka. Padahal, siswa kelas 3 (usia 7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, sehingga mereka membutuhkan bantuan visual, ilustrasi, dan pengalaman belajar yang interaktif untuk memahami konsep secara efektif (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Hal tersebut memperlihatkan bahwa masalah rendahnya kemampuan membaca pemahaman bukan hanya persoalan individu, tetapi merupakan persoalan pembelajaran yang membutuhkan intervensi berbasis media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Masalah ini sangat penting untuk diselesaikan karena kemampuan membaca pemahaman menjadi fondasi utama bagi keberhasilan belajar pada mata pelajaran dan berdampak langsung pada perkembangan literasi mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan, inovasi media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu

alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media komik digital berbasis multimodal yang memadukan berbagai unsur seperti teks, ilustrasi visual, warna, tata letak, serta elemen interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran. Menurut Handayani *et al.,* (2021) penggunaan komik digital dapat memvisualisasikan narasi secara jelas sehingga mempermudah siswa dalam menangkap konsep dan konteks pembelajaran yang kompleks, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses membaca dan memahami isi materi secara aktif. Secara teoretis, penggunaan media komik digital berbasis multimodal tersebut diperkuat oleh teori multimodalitas Kress & Van Leeuwen dalam (Dewi *et al*., 2023) yang menyatakan bahwa multimodalitas memungkinkan penyampaian makna melalui berbagai mode komunikasi seperti visual, verbal, gestural, dan spasial yang bekerja secara terpadu. Ketika diimplementasikan pada materi teks naratif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, komik digital berbasis multimodal menyajikan teks dan ilustrasi yang saling melengkapi dalam bentuk cerita bergambar digital, sehingga alur cerita dan konteks bacaan dapat diakses secara lebih konkret oleh siswa. Dengan demikian, penggunaan komik digital ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca tetapi juga membantu siswa dalam memahami teks naratif secara lebih mendalam dan kontekstual, sehingga efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Penelitian terdahulu yang memperkuat relevansi media komik digital. Penelitian Miranda & Dafit (2024) menunjukkan bahwa komik digital sangat valid dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SD. Penelitian Syahfitri & Saragih (2025) juga membuktikan bahwa komik digital memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca, terutama karena elemen visualnya mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Sementara itu, studi Sukoco *et al*., (2025) menemukan bahwa komik digital mampu meningkatkan kemampuan memahami teks dengan kategori efektivitas sedang hingga tinggi.

Dengan demikian, penggunaan komik digital terbukti memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mendukung literasi membaca.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Multimodal terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 3 SD Negeri 1 Ciporang, dapat diidentifikasi beberpa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, khususnya teks naratif.
2. Pembelajaran membaca pemahaman masih kurang memanfaatkan media interaktif.
3. Rata-rata kemampuan membaca pemahaman siswa hanya mencapai sekitar 55,75 % pada kelas 3 A dan 61,25 % pada kelas 3 B.
4. Hasil tes menunjukkan sebagian siswa masih berada di bawah kriteria ketercapaian dan belum mampu memahami isi bacaan secara menyeluruh.

C. Batasan Masalah

Agar penelitan lebih terarah, maka batasan masalah diterapkan sebagai berikut:

1. Penelitian dibatasi pada penggunaan media komik digital berbasis multimodal pada materi teks naratif mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SD Negeri 1 Ciporang.
2. Kemampuan yang akan diteliti terbatas pada membaca pemahaman siswa dengan subjek penelitian hanya pada siswa kelas 3 di SD Negeri 1 Ciporang.
3. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi-eksperimen dengan dua kelas menggunakan instrumen tes untuk pemahaman bacaan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta permasalahan yang telah dijelaskan sebelumya, maka diperlukan rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian ini. Adapun rumusan masalah tersebut disusun sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca pemahaman antara siswa yang menggunakan media komik digital berbasis multimodal dan siswa yang belajar menggunakan media teks bacaan pada materi teks naratif mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Apakah terdapat peningkatan (gain) kemampuan membaca pemahaman antara siswa yang menggunakan media komik digital berbasis multimodal dan siswa yang belajar menggunakan media media teks bacaan pada materi teks naratif mata pelajaran Bahasa Indonesia?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai agar pelaksanaan dan hasil penelitian lebih terarah. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan kemampuan membaca pemahaman antara siswa yang menggunakan media komik digital berbasis multimodal dan siswa yang belajar menggunakan media media teks bacaan pada materi teks naratif mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Mengetahui peningkatan (gain) kemampuan membaca pemahaman antara siswa yang menggunakan media komik digital berbasis multimodal dan siswa yang belajar menggunakan media media teks bacaan pada materi teks naratif mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori penggunaan media komik digital berbasis multimodal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
   b. Menambah referensi penelitian mengenai penggunaan media komik digtal berbasis multimodal.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa

      Membantu siswa membaca pemahaman dengan cara yang lebih menarik dan mudah, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

   b. Bagi Guru

      Menjadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan, serta memberikan gambaran tentang implementasi media digital dalam pembelajaran membaca pemahaman.

   c. Bagi Sekolah

      Mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadikan referensi bagi guru lain untuk mengembangkan media serupa.

   d. Bagi Peneliti Selanjutnya

      Dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjutan terkait media multimodal dan literasi membaca.