

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk membentuk individu menjadi manusia yang cerdas, berkarakter, dan kompeten dalam menghadapi tantangan kehidupan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar peserta didik, salah satunya adalah membaca pemahaman. Kemampuan membaca seorang siswa sangat mempengaruhi pemahamannya dalam proses pembelajaran (Aprilliansyah dkk., 2022: 12991).

Kemampuan membaca pemahaman mencakup lebih dari sekadar mengenali huruf dan kata, tetapi juga memahami isi teks secara menyeluruh, menghubungkan ide-ide, serta menarik kesimpulan. Menurut Alpian dan Yatri (2022: 5575), Membaca pemahaman merupakan kebutuhan mendasar dan merupakan kunci keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Namun, berdasarkan data *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018, skor membaca Indonesia masih berada di peringkat rendah dengan nilai rata-rata 371, jauh di bawah rata-rata global 487 (OECD, 2019). Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman

masih menjadi tantangan serius dalam dunia pendidikan. Terutama pada siswa kelas III sekolah dasar yang berada pada fase transisi dari belajar membaca ke membaca untuk belajar, kemampuan ini menjadi sangat krusial untuk dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Ambarita dkk. (2021) juga memperkuat hal tersebut, di mana ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas III belum mampu melakukan kegiatan membaca pemahaman dengan baik, bahkan beberapa di antaranya masih belum lancar membaca. Hal ini menegaskan pentingnya intervensi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman sejak dini.

Rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik dapat disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Guru di sekolah dasar umumnya masih menggunakan metode ceramah dan membaca teks tanpa memberikan stimulasi visual yang menarik bagi siswa. Menurut Arsyad dalam Cahyanto dkk. (2024: 21), media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil praobservasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 23 Menyumbang, ditemukan bahwa banyak siswa kelas III mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan. Dari 20 siswa yang diamati, sebanyak 12 siswa (60%) belum mampu menjawab pertanyaan pemahaman secara utuh setelah membaca teks, dan 6 siswa (30%) masih terbata-bata

dalam membaca. Ketika diminta untuk menyampaikan kembali isi teks, sebagian besar siswa tidak mampu menjelaskan informasi secara lengkap, dan kesulitan dalam menyimpulkan isi bacaan. Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa siswa merasa bosan membaca teks yang panjang tanpa dukungan media visual yang menarik.

Berdasarkan analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka. Apalagi, SDN 23 Menyumbang sudah memiliki fasilitas yang cukup memadai, seperti akses internet, proyektor, dan layar yang bisa dimanfaatkan untuk menyajikan materi secara lebih visual dan menarik.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan solusi yang mampu menarik minat dan membantu siswa dalam memahami isi bacaan. Salah satu media yang efektif adalah cerita bergambar, karena mampu menyajikan teks secara visual dan lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa mengaitkan teks dengan gambar, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut Tsamrotul Fuadah (2022: 73), cerita bergambar merupakan satu kesatuan antara teks dan gambar yang saling mendukung dalam memperjelas isi cerita. Penelitian oleh Adinda Dwi Damayanti dan Ibnu Muthi (2024), juga membuktikan bahwa media cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan.

Cerita bergambar yang dirancang dalam media ini akan memanfaatkan ilustrasi visual yang berwarna cerah, kontras, dan sesuai dengan usia perkembangan siswa sekolah dasar. Warna-warna cerah digunakan sebagai stimulus visual yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka fokus pada bagian penting dari cerita. Selain itu, gambar-gambar yang disajikan akan menggambarkan adegan atau peristiwa yang relevan dengan isi teks, sehingga siswa lebih mudah memahami konteks cerita. Menurut Fara Syifa dkk. (2025: 85), media pembelajaran visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Hasil penelitian oleh Husna dkk. tahun 2023 juga mendukung efektivitas media ini, di mana penggunaan media cerita bergambar berhasil meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dengan nilai *n-gain* sebesar 78,2% serta *effect size* sebesar 1,81, yang dikategorikan sangat besar. Studi yang dilakukan oleh Oktaviana dkk. (2024) pun menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami isi bacaan.

Media ini dirancang selaras dengan konteks lokal dan budaya setempat. Cerita yang disajikan dalam media ini akan mengangkat tema-tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa di Kalimantan Barat, seperti kearifan lokal dan pelestarian lingkungan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterhubungan siswa dengan materi pembelajaran, sehingga

mereka lebih termotivasi untuk membaca dan memahami isi cerita. Menurut Maharani dan Muhtar (2022: 5961), pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat penting dibelajarkan di sekolah karena dapat meningkatkan nilai karakter siswa yang bersifat positif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 23 Menyumbang." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca pemahaman melalui media yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 23 Menyumbang berdasarkan penilaian ahli?
2. Bagaimana kepraktisan media cerita bergambar dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 23 Menyumbang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media cerita bergambar dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 23 Menyumbang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis tingkat validitas media cerita bergambar dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III.
2. Menilai kepraktisan media cerita bergambar dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III.
3. Mengukur efektivitas penggunaan media cerita bergambar dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis :**

- a. Menambah wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya media cerita bergambar dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa.
- b. Memberikan kontribusi bagi kajian ilmu pendidikan, terutama dalam pengembangan metode dan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis visual untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa.

## 2. Manfaat Praktis :

- a. Bagi Mahasiswa (peneliti)
  - 1) Memberikan pengalaman dalam mengembangkan media cerita bergambar yang menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas III SD.
  - 2) Melatih kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan teori pembelajaran membaca pemahaman dengan media visual untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Bagi siswa
  - 1) Membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui media cerita bergambar yang lebih menarik dan mudah dipahami.
  - 2) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam membaca dan memahami teks bacaan.
- c. Bagi guru
  - 1) Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa.
  - 2) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

d. Bagi sekolah

- 1) Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Menjadi model dalam pengembangan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

e. Bagi peneliti lain

- 1) Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa.
- 2) Memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut dengan pendekatan yang lebih inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

f. Bagi lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

- 1) Memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan dan penelitian di bidang pendidikan, khususnya dalam inovasi media pembelajaran.
- 2) Menjadi salah satu bahan referensi dalam pembelajaran di STKIP Persada Khatulistiwa, terutama bagi mahasiswa yang meneliti bidang pendidikan dasar.

## **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

### **1. Nama Produk:**

Media Cerita Bergambar "Aku dan Si Merah" untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Kelas III SD

### **2. Deskripsi Produk:**

Media cerita bergambar ini dikembangkan untuk membantu siswa kelas III SD dalam meningkatkan pemahaman membaca melalui pendekatan visual dan interaktif. Media ini berbasis digital dan disajikan dalam bentuk PowerPoint yang dilengkapi dengan ilustrasi, animasi, serta kuis interaktif.

### **3. Komponen Media:**

#### **a. Desain Visual:**

Dibuat menggunakan *Canva Pro* dengan tampilan yang menarik, kombinasi warna yang sesuai, serta ilustrasi yang mendukung pemahaman isi cerita.

#### **b. Penyajian:**

Disusun dalam format PowerPoint interaktif dengan animasi, efek transisi, serta fitur *action button* untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

#### **c. Sumber Cerita:**

Diadaptasi dari buku Bahasa Indonesia Kelas III SD Kurikulum Merdeka, Bab 7: "Aku dan Si Merah," yang bertemakan Merawat Hewan dan Tumbuhan.

**d. Konteks Budaya:**

Isi cerita disesuaikan dengan budaya Kalimantan agar lebih relevan dan dekat dengan pengalaman siswa.

**e. Latihan Interaktif:**

Setelah membaca cerita "Si Merah dan Pohon Langka," siswa mengerjakan kuis interaktif sebagai evaluasi pemahaman.

**f. Navigasi:**

Dilengkapi tombol "*Start*" untuk memulai cerita, tombol "*Back*" untuk kembali ke menu utama, serta menu "Evaluasi" untuk mengakses kuis.

**g. Panduan Penggunaan:**

Disertai petunjuk penggunaan untuk memudahkan guru dan siswa dalam memanfaatkan media secara optimal.

**4. Tujuan Pengembangan:**

- a. Meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas III SD melalui pendekatan cerita bergambar.
- b. Menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
- c. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menyenangkan.
- d. Menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan, khususnya hewan dan tumbuhan.

**5. Keunggulan Produk:**

- a. Berbasis digital dan dapat digunakan di berbagai perangkat.

- b. Menggunakan ilustrasi yang menarik untuk mendukung pemahaman siswa.
- c. Interaktif dengan fitur animasi dan pertanyaan evaluasi.
- d. Relevan dengan kurikulum dan budaya lokal.
- e. Dilengkapi dengan panduan penggunaan agar mudah diterapkan dalam pembelajaran.

**6. Sasaran Pengguna:**

- a. Siswa kelas III SD sebagai pengguna utama.
- b. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

**7. Format dan Media Penyimpanan:**

- a. Format utama: PowerPoint (*pptx*).
- b. Alternatif: PDF untuk cetak dan referensi guru.
- c. Dapat diakses melalui komputer, laptop, atau proyektor di kelas.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Media cerita bergambar yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas III.
- b. Siswa memiliki minat dan motivasi untuk membaca cerita bergambar yang disajikan.
- c. Guru dapat menggunakan media ini dengan efektif dalam pembelajaran di kelas.
- d. Media ini dapat diakses dengan mudah dan digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Media ini hanya dikembangkan untuk siswa kelas III sekolah dasar sehingga belum diuji pada jenjang lainnya.
- b. Penyajian media masih terbatas pada format PowerPoint sehingga tidak bersifat digital interaktif.
- c. Efektivitas media ini bergantung pada keterlibatan guru dalam penggunaannya di kelas.
- d. Cerita yang digunakan berbasis budaya Kalimantan, sehingga perlu adaptasi jika digunakan di daerah lain dengan konteks budaya yang berbeda