

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam memajukan sebuah bangsa (Yuselita, Yuhelman, & Murwindra, 2019:103-104) Maju mundurnya sebuah negara sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang ada dinegara itu. Sebab pendidikan yang baik akan mencetak anak bangsa yang berkualitas. Salah satu faktor yang mempengaruhi majunya pendidikan adalah kualitas guru itu sendiri. Guru yang baik akan senantiasa memperhatikan kondisi dan kebutuhan dari siswa itu sendiri, baik dalam hal strategi pemberian materi maupun fasilitas yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Maka dalam kegiatan pembelajaran ada dua aspek yang penting, yakni metode mengajar, dan media pembelajaran.

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media

pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan (Hidayah & Ulva, 2017:34-35)

Adapun yang dimaksud media adalah adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan salah satu aspek dalam pembelajaran yang sangat penting keberadaanya terutama di level sekolah dasar. Mengingat karakteristik siswa usia SD pada dasarnya masih pada tahap berfikir konkrit, maka siswa akan lebih mudah menerima dan memahami materi melalui perantara media pembelajaran, terutama media yang memiliki banyak ilustrasi yang bersifat konkrit dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media juga berguna untuk menyiasati perbedaan individual peserta didik karena setiap peserta didik mempunyai daya serap yang berbeda-beda ketika menerima materi dalam setiap mata pelajaran Arsyad, Azhar (Rizkiani, Syachruraji, & Setiawan, 2022:64-65). Rohani (Ratnawuri, 2016:9) mendefinisikan komik sebagai media pembelajaran yang edukatif, mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal. Komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan sebuah karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas III SD Negeri 03 Mensiku, Kecamatan Binjai Hulu, Kabupaten Sintang pada tanggal 3 Februari 2024. Peneliti melakukan pengamatan di dalam kelas, ketika guru

sedang mengajar siswa memperhatikan guru dengan baik. Namun saat guru meminta siswa membaca teks narasi di depan kelas masih terdapat banyak siswa yang belum lancar membaca dan masih membaca menggunakan cara mengeja. Setelah membaca teks narasi siswa diminta guru untuk menceritakan kembali cerita yang sudah dibaca menggunakan bahasa sendiri dalam bentuk tulisan. Saat guru sedang mengoreksi banyak siswa yang belum mampu menerima informasi dari bacaan sebelum nya, dalam penulisan ulang cerita siswa juga kurang memperhatikan EYD dan tanda baca yang benar, dan kosakata yang dimiliki siswa kurang sehingga siswa kesulitan saat mengarang cerita.

Peneliti melihat minat membaca dan keterampilan menulis siswa rendah. Siswa masih belum memiliki minat membaca sehingga kemampuan membaca siswa masih rendah. Beberapa dari siswa masih mengeja dalam membaca cerita singkat, hal tersebut dikarenakan rendah nya minat membaca yang dimiliki siswa. Hal ini sejalan dengan Hasil survey UNESCO yang menunjukkan bahwa minat baca masyarakat paling rendah di ASEAN adalah Indonesia. Rendahnya minat baca ini dibuktikan dengan indeks membaca masyarakat Indonesia yang baru 0,001%, artinya dari seribu penduduk, hanya ada satu orang yang masih memiliki minat baca tinggi. Selain itu, berdasarkan studi *most littered nation in the world* yang dilakukan oleh central Connecticut state university pada maret 2016 lalu, minat baca di Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara (Nasrullah & Tawakkal, 2021). Rendah nya minat membaca tidak hanya

mempengaruhi kemampuan membaca saja tetapi juga mempengaruhi minat dan keterampilan menulis siswa. Menulis dan membaca merupakan kegiatan yang erat hubungannya. Keterampilan membaca mempengaruhi keterampilan menulis. Keterampilan menulis memerlukan proyeksi pengetahuan dan gagasan melalui tulisan, sedangkan pengetahuan dan gagasan bersumber dari kegiatan membaca (Ramadhani & Arizal, 2022)

Berdasarkan ulasan tersebut, peneliti dapat mempelajari cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah yakni dengan menggunakan sebuah komik berbasis literasi baca tulis untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa. Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis (Sari, 2023:1249). literasi baca-tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman dan potensi, serta untuk berpartisipasi di lingkungan sosial.

Membaca merupakan bagian dari literasi di kelas rendah yang dilakukan di sekolah. Pada tingkat sekolah dasar kegiatan literasi merupakan titik awal untuk memahami ilmu yang lain. Keberhasilan tahap awal sangat menentukan untuk melesat maju pada tingkat berikutnya. Pengajaran literasi yang efektif di kelas awal perlu memperhatikan lingkungan belajar dan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga

peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dalam penelitian ini khusus untuk siswa kelas tinggi.

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dari pembelajaran bahasa yang merupakan pusat berbagai pengetahuan dan diperoleh dari kegiatan membaca, menyimak dan mengucapkan kata kemudian membentuk sebuah rangkaian kata dan kalimat sehingga menjadi bahasa yang bermakna juga memiliki tujuan (Helaluddin & Awalludin, 2020; Gusrita, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Drani, et al. (2021) dan Sumardi, et al. (2020), bahwa untuk memiliki keterampilan menulis, maka memulainya dengan menghubungkan pada ide dan gagasan, perasaan maupun pikiran yang dipikirkan dan dirasakan kedalam bentuk sebuah tulisan (Alwi, 2021:114).

Beberapa penelitian terdahulu seperti yang disusun oleh Nunung Fatimah, Surya Ningsyih menunjukkan hasil penelitian media pembelajaran komik interaktif cerita mbojo berbasis gerakan literasi sekolah dapat meningkatkan minat membaca siswa dengan skor rata-rata dari respon siswa yaitu 4,47 yang termasuk kategori “sangat baik” dan respon guru yaitu 4,72 yang termaksud kategori “sangat baik”. Hasil yang telah diperoleh membuktikan bahwa komik layak digunakan penelitian. Penelitian ini berawal dari masalah yang teridentifikasi pada kelas III SDN 03 Mensiku yang meliputi kurangnya media dalam pembelajaran dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Dari masalah yang ditemukan, peneliti mengambil langkah untuk menyelesaikan permasalahan dengan

mengembangkan media komik untuk meningkatkan minat membaca dan kemampuan menulis siswa kelas 3. Berdasarkan ulasan tersebut, peneliti dapat mempelajari cara yang digunakan untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah yakni dengan menggunakan sebuah komik untuk mengembangkan kemampuan dalam memahami bacaan dan kemampuan menulis siswa. Perbedaan dengan rancangan peneliti terdahulu dan sekarang terletak pada materi yang diajarkan dan juga buku komik yang sedang dikembangkan sekarang tidak hanya berupa buku bacaan, melainkan juga kartu tanya jawab sebagai tugas peserta didik. Pengembangan media komik edukatif diharapkan akan berhasil untuk menumbuhkan minat membaca dan menulis siswa SDN 03 Mensiku.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media komik sebagai alat untuk membantu peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa. Buku komik berperan untuk menumbuhkan minat baca siswa. Pemilihan komik didasari oleh pendapat Trimo (1997) mengatakan bahwa media komik memiliki keuntungan dalam proses pembelajaran dinyatakan: Komik memperluas perbendaharaan kosakata pembacanya, penambahan warna dalam komik akan membuat fokus dan daya serap ke otak akan meningkat. Peserta didik akan lebih mudah mengingat huruf, kata bahkan kalimat dan menyimpan dalam waktu yang lama. Memperlancar peserta didik memahami hal-hal atau rumusan yang abstrak, kesulitan materi ajar dapat disederhanakan seperti objek-objek yang terlalu besar, berbahaya, atau terlalu jauh untuk dikunjungi dapat dihadirkan

melalui media komik. meningkatkan minat baca peserta didik, media pembelajaran yang menarik merangsang minat baca peserta didik, terutama cerita komik yang menuntut peserta didik untuk mengetahui sesuatu seperti komik detektif. Alur cerita komik menuju kebaikan, dimana endingnya selalu yang menang itu yang baik dan benar serta tokoh dalam cerita berakhir bahagia.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti mengambil judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Literasi Baca Tulis (Kobatu) Untuk Meningkatkan Minat Membaca Dan Menulis Siswa KELAS III Mata Pelajaran Bahasa Indonesia BAB IV Senyum Di Sekitarku SD Negeri 03 Mensiku.

B. Rumusan Masalah

Rumusan umum dalam penelitian ini adalah bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa KELAS III Mata Pelajaran Bahasa Indonesia BAB IV Senyum Di Sekitarku Tahun Ajaran 2024/2025?

Adapun rumusan khusus permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat membaca siswa KELAS III mata pelajaran bahasa indonesia BAB IV senyum di sekitarku tahun ajaran 2024/2025?

2. Bagaimana eektivitas media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat membaca siswa KELAS III mata pelajaran bahasa indonesia BAB IV senyum di sekitarku tahun ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat membaca siswa KELAS III mata pelajaran bahasa indonesia BAB IV senyum di sekitarku tahun ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa KELAS III Mata Pelajaran Bahasa Indonesia BAB IV Senyum Di Sekitarku Tahun Ajaran 2024/2025.

Adapun tujuan khusus permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat membaca siswa KELAS III mata pelajaran bahasa indonesia BAB IV senyum di sekitarku tahun ajaran 2024/2025 yang valid.
2. Mengetahui eektivitas media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat membaca siswa KELAS III mata pelajaran bahasa indonesia BAB IV senyum di sekitarku tahun ajaran 2024/2025.

3. Mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat membaca siswa KELAS III mata pelajaran bahasa Indonesia BAB IV senyum di sekitarku tahun ajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan media pembelajaran komik diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa.
- b. Menambah referensi penelitian dalam bidang media pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dan menjadi variasi baru dalam pengajaran Bahasa Indonesia.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia
- c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk meneliti media yang sama

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Dalam penelitian ini jenis produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran bagi siswa KELAS III sekolah dasar berupa komik untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media dirancang sesuai dengan pembelajaran tematik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia BAB IV Senyum Di Sekitarku. Media komik dibuat dengan konsep buku cetak sehingga bisa menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Tantangan dalam media komik baca ini adalah siswa

Spesifikasi Teknis

Komponen dalam media pembelajaran ini terdiri dari beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Nama media: Komik Baca Tulis
- b. Komponen buku komik yang dikembangkan terdiri dari:

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk

No	Nama	Spesifikasi	Gambar
1.	Buku komik bacaan	Bahan: Kertas Art Paper Ukuran: A5 Ket: Berwarna	

F. Asumsi Perkembangan

Asumsi dari studi perkembangan ini meliputi hal-hal berikut.

1. Siswa lebih mudah dalam menerima informasi melalui media komik cetak berbasis literasi baca tulis.
2. Tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu siswa sebagai fasilitator proses pembelajaran.
3. Tersedianya media pembelajaran berbasis literasi baca tulis yang dirancang khusus untuk siswa kelas tiga tema 7 perkembangan teknologi.