

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia ke arah yang lebih baik. Diharapkan melalui pendidikan mampu membentuk siswa agar dapat mengembangkan sikap, keterampilan, dan kecerdasan intelektualnya sehingga menjadi manusia yang terampil, cerdas, serta berakhlak mulia. Pendidikan di sekolah dikenal dengan istilah pendidikan formal karena semua aspek dalam pendidikan di sekolah ditata secara formal (Wardani, 2014). Walau demikian, sistem yang diterapkan selalu mengalami perubahan salah satunya adalah kurikulum. Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia terus mengalami perubahan.

Kurikulum pada hakikatnya merupakan salah satu alat yang sangat menentukan dalam pencapaian tujuan-tujuan pendidikan. Kedudukan dan posisi kurikulum pada tingkat satuan pendidikan ini merupakan bagian yang penting bahkan menjadi syarat mutlak dan bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan proses pendidikan sehingga sangat sulit dibayangkan bagaimana bentuk pelaksanaan pendidikan yang tidak memiliki kurikulum. Guru harus memahami tentang hakikat kurikulum ini, tetapi semua pihak juga harus terlibat dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah idealnya dapat memahami hakikat kurikulum sesuai dengan bidang tugas masing-masing (Wardani, 2014).

Guru tentunya juga harus berupaya menerapkan kurikulum yang telah diterapkan secara maksimal dan efektif sehingga mencapai target kurikulum yang telah ditetapkan. Untuk saat ini kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan Indonesia adalah kurikulum 2013. Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menuntut guru untuk lebih sabar, penuh perhatian, pengertian, mempunyai kreativitas, dan penuh dedikasi untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Kondisi demikian akan menumbuhkan suasana yang kondusif dalam pembelajaran yang akan menimbulkan rasa persahabatan antara guru dengan siswa sehingga mereka tidak canggung mengungkapkan dan mau membicarakan berbagai permasalahan yang dihadapi. Kemudian implementasi dari keterampilan siswa yang diharapkan pada kurikulum 2013 yang dikenal dengan istilah 4C (*communication, collaboration, critical thinking and problem solving dan creativity and innovation*) (Anitah, 2014). Selain 4C tersebut siswa juga diharapkan memiliki keterampilan berbahasa khususnya berbahasa Indonesia. Dengan menguasai keterampilan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar maka siswa diharapkan dapat menjadi generasi tumpuan bangsa yang dapat diandalkan di masa yang akan datang (Hariandi, 2019).

Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek keterampilan yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam masyarakat yang semakin kompleks seperti sekarang ini keterampilan bahasa sangat penting dan perlu dikuasai oleh siswa terutama keterampilan membaca. Pertama, saat siswa dalam proses penyelesaian pendidikannya keterampilan membaca diperlukan dalam mempelajari setiap mata pelajaran. Kedua, siswa berada dalam kehidupan bermasyarakat di luar sekolah, keterampilan membaca masih juga diperlukan.

Misalnya membaca koran, majalah, membaca menu di restoran dan membaca teks film (Septikasari,2018).

Sebagai guru yang profesional dan berkualitas, dalam proses pembelajaran guru memfasilitasi semua fasilitas yang dibutuhkan oleh siswa di dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Setyosari, 2017). Guru tentunya harus menguasai serta memiliki keahlian dalam menggunakan metode, media, dan model pembelajaran sehingga mampu mengatur proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan respon dari siswa, sehingga tujuan dari proses belajar mengajar tersebut dapat tercapai secara optimal. Dalam proses pembelajaran guru menciptakan kelas interaktif dengan berbagai teknik interaksi, menciptakan kelas yang kondusif dan mempertahankan suasana kelas agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Guru diharapkan mampu untuk mengembangkan sumber belajar dengan cara membuat secara individu atau kelompok untuk membuat sumber atau media pembelajaran dan memanfaatkan lingkungan sebagai media dalam proses pembelajaran (Jatirahayu, 2013).

Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran yang terjadi saat ini, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru saat menyampaikan materi kurang membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hal itu disebabkan karena guru masih kurang terampil dalam menggunakan teknologi. Kurangnya kompetensi guru dalam bidang teknologi tersebut mengakibatkan kurangnya pengembangan media pembelajaran berbasis komputer secara mandiri. Sehingga pada proses pembelajaran siswa menjadi pasif karena guru masih cenderung sebagai orang yang hanya memberikan informasi belum

menerapkan *student centered*. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang inovatif di sekolah membuat pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan rendahnya berpikir kritis, kreatif, sikap, kerja keras, dan juga rendahnya keterampilan membaca dari siswa (Rahman,2014).

Fenomena yang terjadi, kualitas anak membaca di Indonesia masih rendah. Hal ini didukung oleh data UNESCO dalam riset bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut state University* pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. UNESCO menyebutkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001 yang artinya setiap 1000 penduduk hanya satu yang memiliki minat baca. Hasil penelitian PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) juga menyatakan bahwa rata-rata skor prestasi literasi membaca siswa Indonesia adalah (405) berada signifikan di bawah rata-rata internasional (500).

Terdapat fakta lain yang terkait dengan rendahnya keterampilan membaca siswa yaitu dibuktikan dengan tingkat literasi siswa di Indonesia yang masih berada jauh di bawah standar berdasarkan OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) yaitu 371 dengan standar skor OECD adalah 487. Hasil tersebut diperoleh dari *Programme International for Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018. Hasil PISA tersebut menunjukkan kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih jauh di bawah dibandingkan dengan negara lain. Dalam kemampuan membaca, hanya 30% siswa Indonesia yang mencapai setidaknya kemahiran tingkat dua dalam membaca yakni mampu memahami dan menafsirkan maksud dari hal yang telah dibaca. Bandingkan dengan rata-rata OECD yaitu 77% siswa. Padahal melalui kemampuan literasi membaca, siswa akan

mendapatkan pengetahuan baru yang nantinya dapat diterapkan ke dalam kehidupannya sehari-hari (Indriani, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober – 02 November 2022 di kelas III SD Negeri Gugus 3, Kecamatan Selemadeg, Kabupaten Tabanan, Tahun Pelajaran 2022/2023 dan diperoleh suatu hasil. Guru mengawali pembelajaran dengan langsung mengajak siswa mempelajari materi yang akan dilaksanakan tanpa menggunakan apersepsi, tidak ada pengantar sebelum menyampaikan materi. Pada kegiatan inti guru cenderung menyampaikan materi dengan ceramah dan siswa hanya sebagai penerima, setelah penjelasan dirasa cukup, guru menugasi siswa mengerjakan latihan. Pembelajaran yang dilakukan guru tersebut membuat siswa kurang tertarik dan kurang memperhatikan pembelajaran keterampilan membaca, sehingga keterampilan membaca siswa di kelas III SD Negeri Gugus 3 Kecamatan Selemadeg berada pada taraf yang rendah, aktivitas belajar siswa cenderung pasif, dan hasil belajar siswa menurun. Terlihat siswa tidak menyimak penjelasan guru.

Selain hasil observasi, adapun wawancara yang dilakukan pada tanggal 02 November 2022 dengan ibu Ni Wayan Suniati, S.Ag. selaku guru wali kelas III SD Negeri 1 Pupuan Sawah dan bapak I Made Suarya, S.Ag. selaku guru wali kelas III SD Negeri 3 Wanagiri. Dari wawancara tersebut juga diperoleh informasi bahwa keterampilan siswa dalam membaca masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan ketika siswa dalam tes kemampuan membaca siswa dalam pelafalan dan intonasi kurang tepat, siswa masih sulit menggunakan tanda baca, siswa masih sering mengulang kata-kata dan kecepatan membaca siswa belum tepat bahkan masih ada yang mengeja. Kondisi tersebut juga dipicu akibat keterbatasan tersedianya media

pembelajaran yang ada di sekolah dan kurangnya kemampuan guru dalam hal penerapan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga hanya sebatas gambar yang terdapat pada buku pendamping siswa, video yang didapatkan melalui *YouTube*, dan memanfaatkan makhluk hidup yang ada di sekitar kelas.

Membaca merupakan jendela dunia. Ungkapan ini secara jelas menggambarkan manfaat membaca, yaitu membuka, memperluas wawasan dan pengetahuan individu. Membaca membuat individu dapat meningkatkan kecerdasan, mengakses informasi dan juga memperdalam pengetahuan dalam diri seseorang. Semakin sering membaca buku, semakin luas pengetahuan yang individu miliki. Sebaliknya, semakin jarang membaca buku, pengetahuan yang individu miliki semakin terbatas (Nasution, 2019). Beberapa faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat membaca siswa diantaranya adalah kurangnya media belajar yang beragam untuk menyampaikan materi pelajaran. Masalah lain yang menjadi kendala dalam menarik minat membaca di sekolah tersebut yaitu ketersediaan buku bacaan yang kurang bervariasi membuat siswa merasa kurang antusias untuk membaca.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar khususnya dalam hal keterampilan membaca siswa. Rendahnya keterampilan membaca dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran (Karo, 2018). Media memiliki fungsi sebagai alat untuk membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih konkret yang turut mempengaruhi motivasi dan minat

siswa dalam pembelajaran (Arsyad, 2017). Penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran ini tentunya efektif digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat membantu untuk menghubungkan materi dengan dunia nyata siswa (Herliana, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah dengan menggunakan media komik. Pemanfaatan komik dapat dijadikan media yang menarik dalam kegiatan pembelajaran. Komik merupakan media yang tampilannya berupa gambar yang berisi dialog serta dengan warna-warna yang menarik minat siswa dalam membaca dan memudahkan siswa memahami pembelajaran. Komik juga dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan literasi siswa karena didalamnya berisi bacaan sesuai dengan materi yang diajarkan (Lestari, 2016).

Komik literasi dalam pengembangan ini adalah komik yang format tampilannya disajikan dalam bentuk elektronik sehingga pembaca dapat menikmati isi cerita secara online melalui smartphone atau alat elektronik lain yang mendukung. Hal ini sebagai sarana menumbuhkan minat baca siswa dengan menggunakan media cetak dan elektronik pada tema 6 (Energi dan Perubahannya) untuk kelas III SD. Adapun kelebihan pengembangan komik literasi ini yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa tidak hanya belajar dari teks saja tetapi juga belajar melalui pergerakan gambar yang sudah dikemas sedemikian rupa dalam komik literasi. Dimana media gambar tersebut mampu menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dicerna karena siswa menjadi tidak berpikir abstrak. Oleh karena itu, penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih konkret (Hilmi, 2016).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mengembangkan media komik literasi dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Model penelitian ADDIE ini digunakan karena dapat mengembangkan berbagai macam produk pembelajaran seperti media, model, strategi pembelajaran, dan bahan ajar (Winarni, 2021). Tahapan model ADDIE ini meliputi analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Dengan demikian, sesuai dengan hal yang sudah dipaparkan peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Literasi Baca Pada Tema Energi dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat diuraikan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah, buku pendamping siswa, dan video pembelajaran dari *YouTube* sehingga pembelajaran kurang menarik.
2. Keterampilan membaca siswa tergolong rendah, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil riset UNESCO, hasil penelitian PIRLS, dan hasil PISA Indonesia pada tahun 2018
3. Pada saat proses pembelajaran, keterbatasan serta kurang tersedianya media pembelajaran di sekolah sehingga diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran.
4. Kurangnya kemampuan menggunakan teknologi yang mengakibatkan guru belum pernah menggunakan media komik literasi sebagai media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar mencakup permasalahan utama pada penelitian sehingga permasalahan tidak meluas dan yang harus diselesaikan serta memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran komik literasi terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SD dengan menggunakan model penelitian ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dipaparkan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik literasi baca pada tema energi dan perubahannya kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran komik literasi baca pada tema energi dan perubahannya kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran komik literasi baca pada tema energi dan perubahannya kelas III sekolah dasar?
4. Bagaimana tingkat keterbacaan media pembelajaran komik literasi baca pada tema energi dan perubahannya kelas III sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan dilakukannya pengembangan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran komik literasi baca untuk siswa kelas III SD pada tema energi dan perubahannya.

2. Untuk menganalisis tingkat kevalidan media pembelajaran komik literasi baca untuk siswa kelas III SD pada tema energi dan perubahannya.
3. Untuk menganalisis tingkat kepraktisan media pembelajaran komik literasi baca untuk siswa kelas III SD pada tema energi dan perubahannya.
4. Untuk menganalisis tingkat keterbacaan media pembelajaran komik literasi baca untuk siswa kelas III SD pada tema energi dan perubahannya.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah kegunaan hasil penelitian terhadap pengembangan keilmuan. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah memberikan solusi atas permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif dan menarik bagi siswa terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca kelas III SD. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian-penelitian selanjutnya di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah kegunaan hasil penelitian untuk kepentingan penggunaannya. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Peneliti

Pengembangan media komik literasi ini diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, sehingga dapat

menambah pengalaman baru mengenai penggunaan media yang inovatif dan menjadi bekal bagi peneliti kelak dalam menjadi guru yang kreatif dan inovatif.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa terutama produk media pembelajaran komik literasi yaitu dapat membuat siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal sehingga media pembelajaran komik literasi ini dapat mengoptimalkan atau meningkatkan keterampilan membaca siswa.

c. Bagi Guru

Manfaat penelitian media pembelajaran komik literasi bagi guru adalah dapat menambah keterampilan guru menggunakan media pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran komik literasi berupa komik pada umumnya yang berisi gambar berwarna dan teks percakapan dipadukan bacaan sesuai dengan materi pembelajaran kelas III sekolah dasar.
2. Media pembelajaran komik literasi memberikan pengalaman kepada siswa untuk terlibat langsung menggunakan media sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Media pembelajaran komik literasi digunakan agar siswa dapat melatih keterampilan membacanya sehingga dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda disetiap individu. Dengan adanya perbedaan karakteristik tersebut seorang guru harus mampu menggunakan media yang sesuai saat menyampaikan materi pembelajaran. Dilihat dari situasi saat ini kegiatan pembelajaran pembelajaran sudah dilakukan secara tatap muka, guru belum menggunakan media yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Jika guru menggunakan media yang sesuai saat kegiatan pembelajaran maka siswa mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan dan suasana belajar akan lebih menarik.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik literasi ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Media pembelajaran komik literasi akan dikemas dengan cerita yang menarik dan berisi tentang materi sehingga siswa lebih mudah untuk memahami dan menerapkan ilmu yang diperoleh di kehidupan sehari-hari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi yang mendasari dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran komik literasi adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran komik literasi untuk siswa kelas III sekolah dasar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan

meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam hal melatih keterampilan membaca.

2. Guru belum pernah mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berupa komik saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas karena tidak semua guru bisa menggunakan perangkat elektronik.
3. Siswa sudah bisa menggunakan perangkat elektronik seperti proyektor, LCD, *handphone*, *laptop*, dan mengakses internet.
4. Pengembangan media pembelajaran komik literasi diperlukan agar meningkatkan literasi dan minat baca siswa dalam kegiatan belajar.

Adapun keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran komik literasi ini sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran komik literasi ini terbatas pada tujuan untuk melatih keterampilan membaca siswa.
2. Media pembelajaran komik literasi hanya dapat digunakan oleh kelas III sekolah dasar karena dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan materi ajar siswa kelas III sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dengan istilah yang digunakan pada penelitian ini dan untuk menghindari adanya makna ganda, maka perlu adanya pembatasan mengenai definisi istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya.

2. Komik literasi adalah media berupa gambar dan teks percakapan yang diintegrasikan dengan materi untuk siswa kelas III SD.
3. Keterampilan membaca adalah keterampilan membaca secara mekanik dan teknis yang bertujuan untuk membelajarkan siswa mengenai mengubah tulisan kata dan kalimat menjadi bunyi-bunyi bahasa
4. Model ADDIE adalah model yang sistematis yang terdiri dari *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk salah satunya media pembelajaran.

