

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan manusia dalam mengembangkan diri untuk melangsungkan kehidupan (Alpian, 2019). Pendidikan memegang peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi. Kualitas sumber daya manusia tersebut ditentukan oleh peran guru yang baik pula karena guru sebagai pemeneran utama dalam menerapkan program pendidikan di sekolah dan memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Juhji, 2017) sumber daya manusia yang baik dapat dilihat dari penanaman karakter suatu bangsa penanaman nilai-nilai karakter bangsa di sekolah dasar saat ini menjadi isu utama dalam dunia pendidikan salah satu landasan utama yang menjadikan bukti pendidikan karakter itu penting ialah pada isi dari UU NO 20 tahun 2003 pada BAB 1 PASAL 1 yang menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, serta informal di sekolah dan di luar sekolah, yang berlangsung sumber hidup bertujuan mengoptimalkan kemampuan-

kemampuan individu agar kemudian hari agar dapat memainkan peran secara tepat. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam dunia pendidikan siswa dituntut untuk aktif mengembangkan potensi dirinya. Kali ini menjadi bahan ilustrasi ketika siswa mempelajari sesuatu bukan hanya berfikir saja yang dipikirkan, namun unsur-unsur yang berkaitan dengan perasaan seperti semangat, suka dan termotivasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran diartikan sebagai proses antara guru dengan siswa yang didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar sehingga ketika siswa merasa nyaman tujuan pembelajaran lebih mudah untuk dicapai (Abdullah, 2017). Di dalam pembelajaran kelas 1 tidak semua siswa baru masuk mampu membaca dikarenakan kurangnya dilatih. Maka menurut Hainstock (2018) menyebutkan bahwa membaca merupakan pengenalan huruf-huruf atau bunyi huruf dengan cara melihat, menyentuh dan mendengarkan setiap huruf yang diucapkan satu persatu kemudian digabungkan untuk membentuk kata-kata pendek. Adapun menurut Shofi (2018) berpendapat bahwa membaca bagi anak usia dini merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik (gerakan mata dan ketajaman penglihatan), aktivitas mental (daya ingat) dan pemahaman. Lebih lanjut Shofi mengemukakan bahwa setiap anak akan dapat membaca dengan baik bila mampu melihat huruf-huruf dengan jelas dapat menggerakkan mata secara lincah, memahami simbol-simbol bahasa secara tepat, dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media kata-kata/bahasa tertulis (Juwantara, 2019).

Proses kegiatan membaca itu dimulai dari penguasaan kosa kata atau pembendaharaan kata, kemudian pemahaman kalimat, paragraf, dan sampai pada pembahasan wacana. Untuk dapat membaca dengan baik maka perlu disertai dengan kesiapan membaca. Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam hal membaca dikelas rendah contohnya seperti metode alfabet, metode suara, metode suku kata, metode cerita, metode kata-kata, Metode SAS (struktural analitik sintetik) Kemampuan membaca tersebut dapat ditingkatkan melalui keadaan lingkungan sekitar yang memiliki pengaruh kepada siswa. Membaca lancar tentu terdapat faktor-faktor yang mendorong siswa untuk membaca lancar. Faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca lancar yaitu: lingkungan keluarga, sosial dan budaya bahasa yang digunakan di lingkungan keluarga akan sangat berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa seseorang. Lingkungan keluarga merupakan sumber belajar yang pertama bagi seseorang. Lingkungan sosial dan budaya pun akan turut memperkaya kemampuan bahasa seseorang. Faktor yang mendorong siswa untuk bisa lancar membaca tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca lancarnya.

Dalam keterampilan membaca akan terbiasa dengan dilatih dalam beberapa kalimat untuk memperlancar anak dalam membaca teks. Kegiatan membaca bukan hanya perlu dilakukan di lingkungan sekolah, melainkan juga untuk banyak tugas fungsional di lingkungan luar sekolah. Oleh karena itu, belajar membaca hendaknya sudah mulai ditanamkan sejak usia dini dengan harapan mereka kelak memiliki kegemaran membaca. Menanamkan gemar membaca pada anak tidaklah mudah seperti sulitnya mengenalkan huruf ini semua perlu waktu ketekunan dan keuletan namun para pendidik anak usia dini/SD kelas rendah tidak usah panik, mengajarkan

membaca pada anak pilih metode yang praktis untuk menumbuhkan minat baca bagi anak yang sudah bisa dan mahir membaca (Agung, 2018) begitu juga mengenalkan huruf bagi pemula dalam membaca harus memilih metode yang menarik dan tidak membosankan.

Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengajar, karena penyampaian materi pembelajaran akan menjadi lebih kongkret dan mudah dipahami oleh siswa (Hilmi, 2016). Seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai pembelajaran, tetapi juga harus mampu mengkreasikan dan memanfaatkan media pembelajaran (Siregar,2020). Media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang di gunakan guru untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan sebagai sumber belajar dan mampu memotivasi minat siswa untuk meningkatkan minat siswa hasil belajar (Hidayah, 2017). Media berfungsi sebagai sarana yang dapat memberikan gambaran kepada siswa dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kopleks serta abstrak menjadi lebih sederhana dan mudah untuk dipahami (Hasan, 2016). Hal ini didapatkan hasil wawancara yang telah di lakukan di SD Muhammadiyah 2 Denpasar kepada guru wali kelas I dan kepala sekolah maka di dapatkan hasil sebagai berikut yaitu siswa dalam menyampaikan informasi secara lisan pelafalannya kurang jelas, saat membaca buku mereka secara lisan masih belum lancar. Respon siswa ketika guru mengajukan pertanyaan maupun saat siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya secara lisan masih kurang dan dalam pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran maka siswa akan merasa cepat bosan maka dari itu perlu ditingkatkan dalam menggunakan media

pembelajaran. dalam menggunakan media komik digital maka siswa akan meningkatnya minat baca siswa dalam menambah pengetahuan siswa.

Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan media buku sebagai perangkat pembelajaran sehingga hal tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil observasi yang telah di lakukan di SD Muhammadiyah 2 Denpasar hasil yang di temui selama observasi tersebut yaitu semangat siswa di pengaruhi oleh media yang di gunakan dalam pembelajaran tersebut. Semakin menarik dalam media maka siswa semakin semangat dan rasa ingin tahunya meningkat dalam melakukan literasi membaca tersebut. Dalam proses pembelajaran siswa akan terbentuk karakteristik dalam membaca untuk menciptakan proses belajar yang efektif maka dari itu siswa akan lebih menyukai dalam penggunaan media belajar yang bersifat nyata. oleh sebab itu, maka di perlukan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar dan minat membaca siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih terencana dan menyenangkan bagi siswa. Dan dilihat dari sarana dan prasaran sudah mendukung untuk meningkatnya dalam penggunaan media

Tabel 1.1 Nilai Keterampilan Membaca Siswa Kelas I SD

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	A'mal Musthofa	50	Kurang
2	Arfan Yahya Ramadhan	60	Kurang
3	Shakila Putri Hafizah	60	kurang
4	Hafiz Aldiano Maulana	65	Cukup
5	Muhammad Fachri Al Farizi	65	Cukup
6	Hanina Gsfur Sultan	70	Bagus

7	Athar Arsakha Virendra Yudhistira	80	Sangat Bagus
8	Dewa Alit Hary Sanjaya	93	Sangat baik
No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
9	I Made Widi Gandhi Guru Murthi	90	Sangat baik

(Sumber: Guru Kelas I)

Dalam pembelajaran masih dianggap sulit bagi siswa karena guru hanya menggunakan teks bacaan saja yang ada dalam buku ajar, sehingga diperlukan media penyampaian agar dapat menarik minat siswa dalam membaca. Maka dari itu di perlukan adanya inovasi media pembelajaran komik digital memiliki kemudahan dalam hal penggunaan, disisi lain komik dapat digunakan untuk belajar sendiri. Komik digital dapat menambah minat siswa dalam hal membaca karena alur cerita yang di sajikan mudah di pahami oleh siswa tingkat sekolah dasar serta berisi penanaman nilai-nilai karakter positif dan pesan pesan moral yang tersusun dalam komik dialog dan penggambaran tokoh yang disajikan secara edukatif.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya pengintegrasian antara teknologi dan nilai karakter kedalam pembelajaran. Oleh karena itu dikembangkannya suatu bahan ajar yang di sajikan dalam bentuk digital. Komik digital adalah gambar atau lambang yang di sajikan dalam urutan yang di sengaja, yang di buat dengan sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer dan di terbitkan secara digital. media komik digital di rancang dengan kreatif mungkin, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Tampilan komik digital menjadi salah satu keunggulan karena unik dan berbeda dari media pembelajaran digital lainnya. Komik digital dibuat dengan memperhatikan karakter lucu yang sekiranya sesuai dengan karakteristik siswa. Media komik digital dapat digunakan dalam

pembelajaran di kelas karena mengandung unsur gambar, warna, dan gerak yang dapat meningkatkan daya imajinasi siswa terhadap materi yang di sampaikan. Dilihat dari karakteristik siswa kelas 1 SD yang memasuki tahap perkembangan kognitif operasional kongret 7-11 tahun, tahap ini siswa lebih mudah memahami sebuah konsep melalui pengalaman yang kongkrit. Pengalaman kongret dapat di peroleh melalui penggunaan media komik digital dalam pembelajaran, karena dengan di berikannya gambar yang menarik perhatian siswa, serta percakapan dan gambar-gambar yang dapat memperjelas pesan yang bersifat verbalitas, siswa lebih focus memahami pesan yang di sampaikan.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin mengembangkan media komik digital yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa di dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik lagi bagi siswa maka dari itu, peneliti menggegas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas I SD Muhammadiyah 2 Denpasar”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terutama dalam membaca. Faktor-faktor tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut:

- a. Guru kurangnya memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran.
- b. Dalam proses pembelajaran minat belajar siswa masih rendah terutama dalam hal membaca.

- c. Kurangnya media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar baca siswa.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas serta identifikasi masalah yang telah diuraikan. Pada penelitian pengembangan ini agar tidak meluas lebih jauh, maka dari itu dilakukan pembatasan masalah. Oleh sebab itu pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu komik digital belum pernah dikembangkan untuk pembelajaran di SD Muhammadiyah 2 Denpasar pada tahun 2022/2023.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang mau di angkat yaitu:

1. Bagaimana rancangan dalam pembuatan media komik digital?
2. Bagaimana validitas pengembangan media komik digital pada peningkatan keterampilan membaca kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Denpasar?
3. Bagaimana keefektifan dalam penggunaan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Denpasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas, Adapun beberapa



tujuan yang di harapkan dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan media komik digital dalam meningkatkan membaca siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Denpasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Denpasar.
3. Untuk mengetahui validitas pengembangan media komik digital pada peningkatan keterampilan membaca kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Denpasar.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari komik digital ini yaitu:

### **A. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis pengembangan komik digital dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang inovatif sertadapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan minat baca siswa dalam proses pembelajaran.

### **B. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

#### **a. Bagi Guru**

Pengembangan komik digital dapat mempermudah guru dalam

meningkatkan minat membaca dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran

b. Bagi Siswa

Dengan penggunaan komik digital diharapkan siswa lebih memotivasi dalam belajar dan menarik minat siswa dalam membaca, karena komik digital disajikan semenarik mungkin.

c. Bagi Kepala Sekolah

Media pembelajaran komik digital ini dapat memperkaya koleksi media dan menambah informasi mengenai jenis-jenis media dalam setiap proses pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga dapat membantu kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran di ruang lingkup sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi sumber peneliti yang memotivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang lebih inovatif serta mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang di peroleh dari perkuliahan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang di harapkan

Produk yang di harapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk digital yang disebut media komik digital untuk siswa kelas I SD. Adapun spesifikasi produk yang di harapkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital secara khusus ditujukan untuk peserta didik kelas I sekolah dasar
2. Hasil pengembangan komik digital dapat mengarahkan peserta didik minat dalam membaca melalui media komik digital berupa power point dengan melihat isi dalam cerita tersebut menceritakan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat di pelajari sendiri di rumah dengan mudah.
3. Komik digital ini sebuah media pembelajaran yang di sajikan dalam bentuk digital yang menggunakan media power point yang berisi ilustrasi gambar berwarna dan dialog-dialog singkat antar tokoh serta dapat di gunakan melalui laptop ataupun handpone.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di tingkat sekolah dasar ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Sebagai seorang guru harus bisa mengolah media pembelajaran agar siswa lebih menarik dan minat dalam membaca atau mempelajari pembelajaran tersebut, membuat media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar agar siswa mampu memahami materi yang disiapkan guru. Salah satu cara untuk membuat siswa lebih menyenangkan dalam

pembelajaran yaitu dengan memotivasi siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan kreatif sebagai contoh yaitu dengan menggunakan komik digital.

Pentingnya pengembangan komik digital ini diharapkan meningkatkan minat baca peserta didik untuk memperlancar dan membah wawasan peserta didik dalam pembelajaran. Karena komik digital ini dikemas dengan cerita yang menarik dan berisi pesan moral dan nilai-nilai positif yang di kaitkan dengan kehidupan nyata, sehingga akan membawa suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa dapat membaca kapan saja dan dimana saja serta lebih efektif dalam belajar.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan komik digital ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- a. Komik digital ini mampu meningkatkan minat membaca siswa, sehingga peserta didik dapat menggali informasi serta memperoleh pesan moral dan nilai-nilai positif yang di sampaikan melalui ceritayang di sajikan sesuai tema yang sedan berlangsung.
- b. Media komik digital dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran khususnya dalam cerita yang sesuai tema yang sedang berlangsung pada peserta didik kelas I SD

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalahsebagai berikut:

1. Pengembangan produk ini di kembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil

pengembangan hanya di peruntukan bagi peserta didik khususnya dalam media pembelajaran komik digital yang di peruntukan bagi peserta didik kelas I SD Muhammadiyah 2 Denpasar

2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran komik digital yang sesuai tema pembelajaran yang sedang berlangsung.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari dari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka di pandang perlu memberikan beberapa istilah sebagai berikut:

- a. Pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat di peroleh data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk alat-alat dan model yang adapat digunakan dalam pembelajaran maupun non pelajaran
- b. Komik digital adalah suatu media pembelajaran yang berupa sebuah animasi gambar yang berbentuk cerita bergambar dan berisi balon kata percakapan tokoh yang nantinya akan di sajikan secara digital sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat menghibur maupun edukasi bagi peserta didik di sekolah dasar
- c. Tema yang di angkat dalam sebuah media pembelajaran tersebut yaitu

sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung pada saat itu juga. Cerita dalam komik digital tidak pernah jauh dari kehidupan sehari-hari atau kehidupan nyata

- d. Model ADDIE merupakan model penelitian yang memiliki lima tahapan yakni analyze, design, development, implementation dan evaluation. Namun karena menyesuaikan dengan tujuan pengembangan yang dilaksanakan tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan.

