

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia, khususnya dimulai dari anak-anak yang baru menginjak pendidikan dasar. Menurut (Sujana, 2019) pendidikan merupakan proses yang terus berlanjut dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan kualitas manusia yang terus meningkat untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya, bangsa serta Pancasila. Peran orang tua juga sangat dibutuhkan dalam memberikan dukungan dan bimbingan kepada anak, yaitu dengan memilih sekolah terbaik untuk anak tentunya dapat memberikan semangat bagi anak dalam menempuh pendidikan. Dalam menempuh pendidikan di sekolah dasar tidak sedikit siswa yang masih malas membaca, khususnya pada siswa kelas I dan kelas II. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya ketertarikan siswa dalam membaca.

Pada kehidupan sehari-hari membaca memiliki peran yang sangat penting untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi dari berbagai macam bahan bacaan seperti buku, koran, dan lain-lain. Menurut (Tarigan, 2022) membaca merupakan kegiatan memahami arti dan makna dalam tulisan. Sehingga kemampuan membaca harus dilatih sejak dini. Pada kenyataannya kegiatan membaca sangat kurang diminati oleh anak-anak, khususnya pada siswa sekolah dasar tingkat awal yang masih suka bermain-main dan belum bisa fokus memperhatikan. Kegiatan membaca tidak hanya sekedar membaca sekilas saja, tetapi juga harus memahami

isi dari bacaan yang telah dibaca khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang kegiatan belajarnya dominan menyimak materi dari buku.

Waktu belajar siswa sangat mempengaruhi nilai pembelajaran. Tidak sedikit dijumpai di sekolah pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di siang hari siswa sudah mulai tidak memperhatikan pembelajaran dikarenakan bosan dan jenuh yang dapat menyebabkan nilai belajar siswa menjadi kurang maksimal. Menurut (Herlina & Saputra, 2022) keterbatasan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor penghambat proses belajar mengajar di sekolah sehingga pembelajaran akan menjadi kurang maksimal. Untuk mengatasi kejenuhan siswa saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah perlu adanya strategi yang tepat salah satu strategi yang tepat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang fleksibel. Media pembelajaran dapat dikatakan fleksibel apabila media tersebut dapat digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa memikirkan tempat dan waktu penggunaan media pembelajaran tersebut. Salah satu media pembelajaran yang bersifat fleksibel yaitu komik digital. Karena komik digital ini disajikan dalam media elektronik yang dirancang semenarik mungkin dalam bentuk teks cerita beserta gambar-gambar menarik dengan tokoh karakter tertentu. Komik digital dapat dipelajari di sekolah yang dibahas bersamaan dengan guru serta dapat dipelajari kembali di rumah secara mandiri. Sehingga dengan adanya komik digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton serta dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan minat baca siswa.

Pengambilan mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena pada pendidikan di sekolah dasar banyak siswa yang kurang tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Seperti yang kita ketahui materi pelajaran Bahasa Indonesia khususnya

pada kelas II hanya berpedoman pada buku saja yang didalamnya terdapat banyak bacaan yang membuat situasi belajar siswa menjadi monoton. Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan bahasa yang digunakan di negara Indonesia, sehingga Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai bahasa nasional. Bahasa Indonesia penting digunakan ketika kita akan mengembangkan empat keterampilan berbahasa yaitu bicara, menyimak, membaca, dan menulis (Noermanzah, 2019).

Seorang guru juga harus mampu memberikan contoh-contoh dalam pembelajaran dengan mengaitkan materi pembelajaran pada dunia nyata. Sehingga dapat membantu siswa agar mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran, karena contoh yang digunakan tidak jauh dengan contoh yang ada dalam kehidupan yang nyata. Pembelajaran dengan berbasis kontekstual merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa untuk memahami makna dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari yaitu dalam konteks pribadi, sosial, dan kultural. Pembelajaran berbasis kontekstual merupakan pembelajaran yang menekankan hubungan antara materi pelajaran dengan dunia nyata siswa, sehingga siswa mampu menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi di SD Nomor 2 Werdi Bhuwana dan hasil wawancara bersama guru kelas II terdapat beberapa siswa yang kurang berminat dalam membaca. Jika seorang siswa kurang minat dalam membaca, siswa tersebut akan kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran dan juga akan kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat baca siswa diantaranya adalah lingkungan sekitar

seperti berada di lingkungan yang kurang baik yaitu lingkungan anak-anak yang suka bermain, lingkungan keluarga yang kurang mendukung dikarenakan orang tua yang sibuk bekerja, kurang pengawasan dan juga kurang kasih sayang dari orang tua. Keterbatasan buku bacaan yang menarik perhatian anak juga dapat menjadi faktor pemicu rendahnya minat baca siswa. Diharapkan dengan adanya komik digital dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menarik minat baca siswa agar lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan namanya komik digital ini berisikan teks cerita beserta gambar-gambar menarik dengan tokoh karakter tertentu sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Komik digital ini dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan yang efektif oleh guru untuk membangkitkan minat baca siswa di sekolah, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul pengembangan komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Nomor 2 Werdi Bhuwana.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas terdapat beberapa identifikasi masalah yang ditemukan yaitu:

- 1) Rendahnya minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Guru belum menggunakan media pembelajaran digital yang menarik.
- 3) Banyak siswa yang masih senang bermain daripada membaca.
- 4) Komik digital berbasis kontekstual mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Berhati-hati di Mana Saja siswa kelas II SD Nomor 2 Werdi Bhuwana belum dikembangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini dapat terfokus dan jangkauannya tidak terlalu luas maka pembatasan masalah yang akan dibatasi yakni rendahnya minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan komik digital berbasis kontekstual akan mempercepat kemampuan berpikir siswa, karena komik digital ini berisi teks cerita beserta gambar-gambar menarik dengan tokoh karakter tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sehingga siswa akan fokus memperhatikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Nomor 2 Werdi Bhuwana?
- 2) Bagaimanakah kelayakan pengembangan komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Nomor 2 Werdi Bhuwana?
- 3) Bagaimanakah efektivitas pengembangan komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Nomor 2 Werdi Bhuwana?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Nomor 2 Werdi Bhuwana.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan penggunaan komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Nomor 2 Werdi Bhuwana.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Nomor 2 Werdi Bhuwana.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif untuk peneliti lain yang akan mengembangkan produk komik digital untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya komik digital ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah di pahami dan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Dengan adanya komik digital dapat membantu guru sebagai salah satu sumber media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat baca siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya komik digital ini dapat memberikan masukan untuk menggunakan komik digital dalam merangsang minat baca siswa di sekolah agar lebih antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Serta dapat meningkatkan mutu sekolah, guru, dan siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan serta menjadi sumber informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya agar lebih dikembangkan dalam materi-materi lainnya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Diharapkan dengan adanya pengembangan komik digital ini dapat membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa pada muatan Bahasa Indonesia pada kelas II Sekolah Dasar. Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan berupa komik digital berbasis kontekstual.
- 2) Komik digital ini mengambil materi Bab 3 Berhati-hati di Mana Saja muatan Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.
- 3) Unsur dalam komik digital ini terdiri dari teks cerita beserta gambar-gambar menarik dengan tokoh karakter tertentu, dan instrumen penilaian.
- 4) Komik digital berbasis kontekstual ini dirancang menggunakan aplikasi canva dan dikombinasikan dengan aplikasi pixton.
- 5) Komik digital dapat dirancang sesuai dengan kreativitas untuk meningkatkan minat baca siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada masa perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju di Indonesia, teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia salah satunya di bidang pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran guru dituntut harus bisa memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar menjadi efektif dan menarik.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi sangat berpengaruh dalam kegiatan manusia sehari-hari baik dari anak-anak hingga lanjut usia. Sehingga tidak sedikit kita temui anak-anak sudah mahir dalam menggunakan handphone (HP). Penggunaan HP yang kurang baik dapat mengarahkan anak-anak pada dampak negatif dari perkembangan teknologi. Maka dari itu guru harus mampu membekali siswa dengan keterampilan mengakses internet sebagai kepentingan dalam pembelajaran. Sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia untuk membantu meningkatkan minat baca siswa

serta memberikan bekal kepada siswa dalam membatasi penggunaan HP yang kurang bijak sehingga terhindar dari pengaruh negatif HP.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan komik digital berbasis kontekstual materi berhati-hati di mana saja muatan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat baca siswa yakni sebagai berikut.

1) Asumsi

Komik digital berbasis kontekstual dapat membantu guru dalam menyediakan kegiatan pembelajaran berupa proyek yang mendukung muatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis digital, serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk komik digital untuk mengetahui bagaimana perkembangan hasil belajar siswa terhadap produk yang dikembangkan.
- b. Komik digital hanya dapat digunakan oleh siswa kelas II khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Nomor 2 Werdi Bhuwana.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Komik digital adalah sebuah media pembelajaran yang dimodifikasi dengan memanfaatkan teknologi digital, yang di dalamnya terdapat teks cerita beserta gambar-gambar menarik dengan tokoh karakter tertentu.
- 2) Kontekstual adalah konsep belajar yang digunakan oleh guru dalam memberikan materi yang diajarkan di sekolah dengan menghubungkan pada situasi kehidupan nyata siswa, sehingga mendorong siswa untuk menerapkannya pada kehidupan mereka.
- 3) Muatan Bahasa Indonesia adalah kumpulan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan dipelajari oleh siswa untuk mencapai sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

