

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang baik. Pendidikan sangat penting karena individu mendapatkan sebuah keterampilan dan hal yang dibutuhkan untuk bisa berhasil dalam hidup melalui pendidikan (Widoyo, 2023). Sejalan dengan Dwi (2023) menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mendorong perkembangan intelektual dan emosional individu. Hal ini juga diperkuat oleh pengertian pendidikan yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses 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. Dalam definisi yang lebih sederhana dan umum, pendidikan adalah upaya manusia untuk mengembangkan dan memanfaatkan potensi-potensi fisik dan mental mereka sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat (Alpian et al., 2019). Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan harus didasarkan pada pembelajaran. Pembelajaran adalah aktivitas yang berlangsung sepanjang hidup.

Pendidikan sebagai fondasi penting dalam perkembangan individu memegang peran utama dalam membentuk masa depan yang cerah. Dalam konteks

ini, kemampuan membaca menjadi salah satu pilar utama yang mendukung pencapaian sukses dalam dunia pendidikan. Kemampuan membaca menjadi salah satu dari empat keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selain menyimak, berbicara, dan menulis. Namun, kenyataan yang dihadapi adalah masalah yang berkaitan dengan kemampuan membaca siswa yang rendah, hal ini dibuktikan oleh banyaknya penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Misalnya dari penelitian yang dilakukan oleh Dwiyasari et al., (2021), diketahui bahwa siswa memiliki kemampuan membaca yang rendah. Selain itu, berdasarkan survei yang dilakukan oleh Programme For International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa dalam tiga tahun terakhir, Indonesia menempati peringkat ke 64 dari 72 negara dalam kategori kemampuan membaca di tahun 2015 sebagaimana dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.1  
Hasil Survei PISA Katagori Membaca di Indonesia

Tahun	Peringkat	Jumlah Negara	Skor
2015	64	72	397
2018	74	79	371
2022	63	81	366

(Sumber: *PISA 2015-2022 Results*)

Kemudian pada tahun 2018 Indonesia mengalami penurunan peringkat dari yang sebelumnya peringkat 64 di tahun 2015 menjadi peringkat 74 di tahun 2018 namun dengan skor membaca yang menurun dari 397 pada tahun 2015 menjadi 371 pada tahun 2018. Lanjut di tahun 2022, Indonesia naik posisi hingga 9 peringkat,

yang sebelumnya peringkat 74 di tahun 2018 menjadi peringkat 63 di tahun 2022 dengan tetap mengalami penurunan skor dari 371 pada 2018 menjadi 366 pada 2022. Berdasarkan hasil survei PISA tersebut, kemampuan membaca siswa masih berada pada tingkat rendah dibanding negara lain. Hal ini menjadi perhatian yang harus difokuskan pada kemampuan membaca siswa karena menurut Dwiyasari (2021:72) “dalam masyarakat yang semakin maju, kemampuan membaca merupakan suatu kebutuhan, karena sebagian informasi disajikan secara tertulis dan hanya dapat diperoleh melalui kegiatan membaca, bahkan informasi visual melalui televisi juga memerlukan kemampuan berupa membaca”.

Membaca bukan hanya suatu kegiatan mengenali huruf-huruf dan kata-kata, tetapi juga sebuah jendela menuju pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis. Menurut Harianto, (2020:2) “membaca adalah proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan, menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan”. Membaca adalah cara yang digunakan oleh seseorang untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui tulisan atau kata-kata tertulis (Sholihah, 2017). Menguasai kemampuan membaca di tingkat awal pendidikan merupakan langkah penting dalam mempersiapkan individu untuk mencapai kesuksesan akademik dan berkontribusi dalam tatanan kehidupan masyarakat yang lebih luas.

Berbagai strategi belajar tentu dilakukan dalam upaya mencapai tujuan belajar. Mencapai tujuan pembelajaran melibatkan pemahaman terhadap berbagai komponen pembelajaran, termasuk media, sumber belajar, materi, metode, evaluasi, siswa, dan guru. Melibatkan komponen-komponen tersebut sangat penting karena

proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif jika semua komponen yang berpengaruh saling berkaitan (Ibrahim, 2014). Association for Educational Communications and Technology (dalam Nurdin & Adriantoni, 2016) juga menyatakan dengan demikian, usaha yang bisa diterapkan yakni dengan menggunakan sarana pendukung dalam proses pemberian informasi atau pengetahuan dari guru terhadap siswa. Karenanya, keberadaan media pada proses pendidikan sangat penting untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran, sehingga media menjadi suatu kebutuhan yang diperlukan.

Meningkatkan minat belajar siswa, guru dapat mengambil tindakan dengan menyediakan berbagai sumber bacaan yang dikemas melalui beragam media pembelajaran (Paramita et al., 2022). Media sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang menjadi sebuah perantara antara pengirim pesan dengan penerima pesan. Peran media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat pendukung, perantara penyampaian pesan, penguat (reinforcement), dan perwakilan guru yang membantu menyampaikan informasi dengan lebih rinci, jelas, dan menarik (Hasan et al., 2021). Menggunakan media pembelajaran yang menarik adalah salah satu cara untuk membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik. Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dan penuh kreativitas dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan pemahaman materi, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menjalankan keterampilan-keterampilan khusus yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Nurseto, 2011). Namun, penggunaan media pembelajaran untuk saat ini masih kurang, hal ini berkaitan dengan kemampuan membaca.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan pada Rabu, 23 Agustus

2023 di SD Negeri 3 Pakisan, belum terdapat pemanfaatan variasi media pada saat pembelajaran berlangsung, utamanya saat pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran masih didominasi penyampaian informasi. Terdapat situasi dimana guru belum optimal dalam memanfaatkan media yang interaktif, bahkan dalam beberapa kegiatan belajar, tidak tersedia media pendukung yang interaktif untuk mendukung pembelajaran utamanya membaca. Buku yang disediakan guna menunjang kegiatan belajar didominasi oleh tulisan yang begitu banyak. Kemudian, melalui hasil wawancara yang diperoleh dari Ibu Ketut Suciningsih selaku wali kelas II SD Negeri 3 Pakisan menunjukkan bahwa dari 17 siswa, hanya 4 siswa yang dapat dikategorikan sangat baik dalam pelafalan huruf/kata dan lancar membaca tanpa bantuan dari guru. Sisanya termasuk dalam kemampuan membaca yang rendah. Ketika membaca siswa masih mengeja dan terbata-bata, terdapat beberapa yang masih salah dalam pelafalan huruf maupun kata, kurang tepat dalam penekanan tinggi rendahnya nada saat membaca sehingga masih membutuhkan bantuan dari guru saat membaca. Salah satu faktor utama penyebabnya adalah pemanfaatan media masih belum bervariasi pada saat pelajaran Bahasa Indonesia. Karena guru masih menerapkan metode ceramah dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran masih berlangsung dengan satu arah (Devi & Maisaroh, 2013).

Pembelajaran yang lebih berfokus pada guru yang hanya mengandalkan kemampuan berbicara guru dalam menjelaskan, tanpa memanfaatkan media pembelajaran, dapat menghasilkan ketidaksemangatan dan kebosanan pada siswa saat mengikuti proses pembelajaran (Apriliani & Radia, 2020). Buku-buku yang ada kebanyakan tidak bergambar dan jika ada yang bergambar pun gambarnya tidak berwarna sehingga sangat abstrak bagi siswa. Siswa merasa bosan karena buku



tersebut banyak berisi teks yang mendominasi (Devi & Maisaroh, 2013). Pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif akibat tidak adanya media yang sesuai atau kurangnya pemanfaatan media telah menyebabkan membaca menjadi suatu aktivitas yang dijalani secara mekanis dan kurang diminati oleh siswa. Sehingga, ketidakmampuan mengintegrasikan media yang sesuai dan interaktif dalam proses pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap rendahnya kemampuan membaca pada siswa. Hal ini menggarisbawahi urgensi untuk melakukan perbaikan dalam metode pembelajaran dan pengembangan perangkat pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Karena itu, diperlukan media yang menarik untuk meningkatkan minat membaca siswa dan juga media yang dapat membantu mereka dalam menemukan informasi saat membaca, serta meningkatkan motivasi membaca siswa (Dwiyasari et al., 2021).

Siswa pada tingkat kelas rendah sekolah dasar cenderung lebih tertarik dalam pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini karena tingkat kognitif siswa sekolah dasar masih berada pada jenjang operasional konkret, yang berarti siswa memerlukan media konkret atau semi-konkret untuk menggambarkan atau memvisualkan suatu hal. Mereka memiliki daya tarik khusus terhadap gambar-gambar yang menghidupkan materi belajar. Maka akan lebih mudah untuk siswa di kelas rendah yang umumnya baru memulai kebiasaan membaca dengan memberikan bahan bacaan yang memiliki banyak gambar. Peran gambar dalam buku bacaan siswa tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga berperan sebagai objek bantu berpikir yang konkret (Setyowati, 2010). “Karena buku bergambar mempunyai efek visualisasi yang dapat merangsang mata untuk menikmati gambar dan memahami teks yang memberi penjelasan pada gambar” (Chasanah et al., 2021:3646). “Buku

bacaan yang sesuai perkembangan mereka, buku-buku yang ditawarkan adalah buku-buku yang memiliki ilustrasi yang baik dan sesuai dengan isi teks” (Tarigan, 2019:146). Oleh karena itu, salah satu media yang dapat digunakan dalam upaya mengatasi kemampuan membaca siswa yang rendah adalah dengan menggunakan media buku cerita bergambar. Peningkatan kemampuan membaca selaras dengan penggunaan buku cerita bergambar. “Buku cerita yang ditunjukkan kepada anak menempatkan sudut pandang siswa di dalamnya sebagai pusat, sehingga siswa dapat memilih buku cerita bergambar dengan kacamata siswa, selain itu buku cerita bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa” (Huck, 1978:22). “Buku cerita bergambar adalah suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar” (Apriliani & Radia, 2020:995). Buku cerita bergambar memiliki kegunaan dalam membantu siswa menggambarkan alur dan isi cerita dengan lebih mudah, serta membuat cerita menjadi lebih unik dan menarik (Agustina & Koeswanti, 2022). Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media cerita memiliki dampak besar terhadap perkembangan membaca siswa (Ngura et al., 2020). Dengan demikian, buku cerita bergambar diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Berdasarkan informasi di atas, maka diperlukan media yang dapat merangsang minat membaca siswa. Salah satunya bisa dilakukan dengan mengembangkan media buku cerita bergambar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui media yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk

Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar di SD Negeri 3 Pakisan”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan membaca siswa yang rendah:
  - a. Ketika membaca siswa masih mengeja dan terbata-bata.
  - b. Terdapat kesalahan dalam pelafalan huruf maupun kata.
  - c. Kurang tepat dalam penekanan tinggi rendahnya nada saat membaca.
2. Penggunaan media interaktif belum optimal dalam proses pembelajaran.
3. Buku yang tersedia untuk menunjang pembelajaran didominasi oleh banyak tulisan.
4. Siswa bosan akibat buku yang didominasi oleh banyaknya tulisan.
5. Pembelajaran didominasi penyampaian informasi oleh guru yang hanya menerapkan metode ceramah sehingga pembelajaran berlangsung satu arah karena pembelajaran hanya berfokus pada guru.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan paparan identifikasi masalah di atas, dilakukan pembatasan masalah untuk lebih memfokuskan pada masalah yang akan dikaji. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II Sekolah Dasar di SD Negeri 3 Pakisan.



#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media buku cerita bergambar pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II?
2. Bagaimana validitas media buku cerita bergambar pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II?
3. Bagaimana respon praktisi dan siswa terhadap kepraktisan media buku cerita bergambar pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media buku cerita bergambar pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II.
2. Untuk mengetahui validitas media buku cerita bergambar pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II.
3. Untuk mengetahui respon praktisi dan siswa terhadap kepraktisan media buku cerita bergambar pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II.
4. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar pada

cerita pembelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD.

### **1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.
2. Buku cerita bergambar yang dapat menjadi media interaktif dan memudahkan siswa memahami bacaan dalam konteks ini adalah cerita fabel.
3. Media buku cerita bergambar mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam cerita.
4. Desain buku cerita bergambar berkonsep "*full colour*" dan terpadu yang dapat menarik perhatian siswa di dalamnya dan dapat melatih siswa membaca sehingga kemampuan membacanya terasah dan meningkat.

### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Penelitian pengembangan dengan tujuan merancang buku cerita bergambar pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sangat penting dikarenakan penelitian pengembangan ini didasari oleh hasil observasi terhadap guru kelas II di SD Negeri 3 Pakisan dan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa siswa kelas II SD kemampuan membacanya masih rendah akibat kurangnya pemanfaatan media interaktif selama proses pembelajaran. Siswa bosan dan kesulitan memahami bacaan jika disuguhkan buku yang didominasi oleh tulisan sehingga pemahaman siswa terhadap bacaan tidak optimal sehingga membuat siswa tidak tertarik akan buku bacaan yang sebagai media penunjang

belajarnya dalam konteks kemampuan membacanya. Dengan permasalahan ini, maka mengembangkan media interaktif berupa buku cerita fabel bergambar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa serta memahami bacaan dengan suguhan gambar dan desain yang menarik.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Buku cerita bergambar mampu menarik perhatian siswa dalam belajar akibat sampul, desain, warna, isi cerita dan gambar yang disajikan dalam buku sehingga memberikan pengalaman baru dan membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan.
- b. Buku cerita bergambar membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan memahami seluruh isi bacaan melalui gambar yang mengilustrasikan atau memvisualisasikan jalan cerita.
- c. Buku cerita bergambar membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD.

#### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Pengembangan buku cerita bergambar didasarkan pada permasalahan kemampuan membaca siswa kelas II di SD Negeri 3 Pakisan.
- b. Buku cerita bergambar yang dibuat hanya terbatas pada 1 cerita fabel dengan judul “Kecerdikan Membawa Kebajikan”.

### 1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran atau salah persepsi terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian, maka perlu adanya beberapa definisi istilah. Definisi istilah pada penelitian ini mencakup istilah-istilah yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media atau perangkat pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah alat atau sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna membantu siswa dalam pemahaman mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media buku cerita bergambar adalah alat pembelajaran yang menggabungkan teks dan ilustrasi untuk menyampaikan cerita, dengan tujuan membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan menyenangkan.
4. Kemampuan membaca kesanggupan siswa dalam mengenali huruf dan kata, kemudian menghubungkannya dengan bunyi, serta memahami makna dari tulisan yang dibaca, dimulai dari kemampuan mendengarkan huruf dengan benar dan tepat.
5. Cerita fabel merupakan cerita fiksi yang tokohnya diperankan oleh binatang yang dapat berpikir, merasa, dan bertingkah laku seperti manusia lengkap dengan permasalahan hidup di dalamnya layaknya manusia.
6. Model *ADDIE* adalah salah satu model penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yakni tahap analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

## 1.10 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan sebagai sarana siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca mereka mulai dari menarik minat baca siswa melalui desain gambar, isi dari buku cerita bergambar, tipografi, integrasi materi ke dalam cerita yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, sehingga menjadikan membaca tidak membosankan.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menghasilkan produk yang menjadi media pembelajaran yang interaktif dan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa oleh para guru yang menggunakannya dalam proses pembelajaran.

#### a) Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan ini dapat merangsang minat siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan memberikan pengalaman baru kepada mereka selama proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik sebagai upaya dalam meningkatkan dan mengembangkan keterampilan membaca siswa sesuai dengan situasi dan kebutuhan mereka.

#### b) Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat membantu guru dalam menyiapkan alternatif solusi untuk media pembelajaran. Salah satu peran penting guru adalah menjadi fasilitator yang mampu merencanakan, memiliki, dan menerapkan berbagai sumber belajar dalam proses pengajarannya. Oleh karena itu, studi ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan



media yang interaktif. Bahan cerita bergambar dapat memudahkan guru dalam mentransfer konsep materi kepada siswa dengan konsep interaktif sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan.

c) Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian pengembangan ini bisa menjadi referensi bagi peneliti lain untuk memperluas pengetahuan, sehingga studi ini dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan pengembangan serupa untuk mencapai hasil yang lebih efektif dan optimal.

d) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat yang diberikan kepada kepala sekolah berupa kontribusi positif dalam bidang pendidikan secara umum sehingga dapat dipertimbangkan sebagai bahan pemikiran dalam perbaikan untuk mengimplementasikan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam aktivitas pembelajaran di sekolah.

