

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu : (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) penjelasan istilah, (8) asumsi pengembangan, (9) publikasi.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan harus bersiap menghadapi perubahan dan perkembangan yang terjadi saat ini, untuk menyiapkan keterampilan generasi penerus dalam persaingan di dunia yang lebih maju. Upaya yang dapat dilakukan oleh satuan pendidikan adalah dengan terus memperbaiki kurikulum pendidikan yang ada. Kurikulum adalah serangkaian rencana pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik melalui sekumpulan mata pelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (Cholilah et al., 2023). Pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia telah sampai pada pengembangan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini merupakan pengembangan dan penerapan kurikulum darurat yang digagas sebagai respon terhadap dampak pandemi. Kurikulum merdeka di satuan pendidikan, maka peran guru sebagai pemimpin pembelajaran sangat penting dan perlu dioptimalkan. Seorang guru harus mampu beradaptasi dan mampu memanfaatkan teknologi (Azzahra, 2012).

Berbagai inovasi dalam pembelajaran berbasis media digital menunjang pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses

pembelajaran merupakan langkah berani menuju dunia baru. Langkah berani ini membutuhkan inovasi dan kreativitas, untuk menerima bahwa sifat pengetahuan telah berevolusi menjadi era digital (Hidayat & Khotimah, 2019). Media pembelajaran dalam bentuk digital diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami materi yang akan disampaikan serta dapat terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Lembaga pendidikan, yakni sekolah memiliki peran penting dalam menciptakan kualitas generasi berikutnya, salah satu yang dikembangkan di sekolah itu adalah keterampilan berbahasa yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 mewajibkan para siswa untuk membaca buku minimal 15 menit sebelum melakukan kegiatan belajar-mengajar di sekolah setiap hari. Mengenai peraturan ini sudah dilakukan oleh pihak sekolah dan siswa membaca buku cerita dan duduk di halaman selama 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, hal ini dilakukan agar anak-anak tidak lupa akan pentingnya budaya membaca. Tujuannya agar siswa memiliki kemampuan yang baik dan tepat dalam bahasa Indonesia, baik itu lisan atau secara tertulis. Ada empat keterampilan dalam berbahasa, yakni mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis (Alpian & Yatri, 2022). Dalam keterampilan berbahasa salah satunya ada keterampilan membaca. Oleh sebab itu, keterampilan membaca yang dimiliki oleh siswa akan memegang peran penting bagi kehidupan mereka pada masa yang akan datang (Gio, 2018).

Salah satu keterampilan membaca pemahaman salah satu aspek

kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik sekolah dasar (Sari et al., 2020). Pentingnya memahami isi bacaan selain dapat memperoleh informasi, juga bisa memberikan hal yang sebelumnya tidak diketahui namun setelah membaca menjadi tahu. Seharusnya siswa khususnya kelas tinggi memiliki kemampuan untuk memahami isi bacaan, namun masih ada juga siswa yang belum lancar membaca semestinya kemampuan membaca menjadi dasar yang utama bagi pengajaran bahasa serta pengajaran mata pelajaran yang lain. Membaca pemahaman merupakan sebuah aktivitas kognitif yang kompleks dengan tujuan menemukan arti dari sebuah bacaan. Membaca pemahaman merupakan interaksi membangun makna antara bahan bacaan dengan pembaca. Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik merupakan faktor yang penting untuk digunakan di berbagai keterampilan akademik. (Hidayah , 2021).

Penelitian Tusfiana (2020) kemampuan membaca pemahaman siswa kelas tinggi masih memprihatinkan dan masih banyak siswa yang belum dapat memahami isi dari sebuah cerita. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang mengetahui inti bacaan atau ide pokok dan mengakibatkan nilai yang diperoleh siswa kurang optimal (Tusfiana & Tryanasari, 2020). Selain itu dalam PISA pada tahun 2000, diketahui bahwa kemampuan literasi baca Indonesia masih tergolong rendah. Pada PISA tahun 2018, kemampuan literasi baca siswa Indonesia dengan rerata skor 371, masih lebih rendah dari Malaysia (Sari & Setiawan, 2023)

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD No.4 Kerobokan Kelod, menggunakan soal-soal yang berkaitan dengan membaca pemahaman bahwa masih banyak siswa yang tidak bisa memahami isi dari cerita fiksi yang diberikan,

sehingga saat diberikan soal mengenai indikator dalam membaca pemahaman nilai siswa rata-rata mendapatkan nilai dibawah 50, tidak ada siswa yang mendapat nilai di atas 50. Dalam penelitian Lesi Mardiyanti (2022) mengenai membaca pemahaman siswa sekolah dasar, pedoman penilaian dengan rentang 0-49 memiliki kategori kurang sekali dan 50-59 dengan kategori kurang. Sehingga data awal yang ditemui di kelas V SD No.4 Kerobokan Kelod terlihat bahwa membaca pemahaman anak di kelas V masuk kedalam kategori kurang sekali, jadi membaca pemahaman siswa kelas V sangat rendah. Penelitian Dilla Fadhillah (2023) di kelas IV SDN Curung Kulon 2 menyatakan bahwa rendahnya membaca pemahaman siswa, dibuktikan dengan ketika siswa diberikan suatu bacaan oleh guru, kemudian siswa membaca bacaan tersebut ketika diminta untuk menyimpulkan apa yang dibaca, masih banyak siswa tidak memahami isi dari bacaan, rendahnya minat baca siswa akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Karena seharusnya siswa kelas tinggi sudah mampu dalam memahami isi dari sebuah bacaan. Rendahnya minat membaca siswa juga dipengaruhi dengan kurangnya pemanfaatan media yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas V, bahwa guru sudah menerapkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran salah satunya pemanfaatan media audio visual saat menjelaskan materi, namun belum terdapat media interaktif yang digunakan untuk menjelaskan materi dalam pembelajaran. Untuk kegiatan literasi bahwa siswa melaksanakannya, hanya menggunakan buku cerita seadanya yang ada diperpustakaan. Belum terdapat media pembelajaran yang menarik dan interaktif digunakan oleh guru selama ini untuk menjelaskan materi ataupun melatih

keterampilan membaca dan guru juga belum dapat kesempatan untuk melatih keterampilan membaca pemahaman kepada siswa. Pada abad 21 peran pendidik harus, mengoptimalkan dan dituntut untuk produktif, kreatif, dan inovatif bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan (Rochmania & Restian, 2022). Sehingga dapat membuat para peserta didik menjadi lebih aktif untuk mengembangkan potensi dirinya dan lebih mudah dalam memahami setiap pelajaran yang diberikan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan dapat memahami isi dari suatu bacaan.

Dari observasi dan wawancara yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kenyataan dilapangan belum terdapat media yang interaktif yang dapat membuat siswa tertarik membaca. Belum ada hal baru yang diketahui oleh siswa bahwa membaca dapat dilakukan menggunakan media digital, faktanya dari dulu sampai sekarang siswa masih membaca menggunakan bahan buku cetak. Pada umumnya anak pada usia sekolah dasar yaitu berada pada tahap operasional konkret. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak menyukai benda-benda yang konkret atau nyata. Anak-anak juga memiliki daya fantasi yang sangat tinggi, cara agar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi kepada anak, diperlukan media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif pada anak salah satunya yaitu media buku cerita bergambar. Melalui media gambar dapat memperkuat ingatan anak serta mempermudah pemahaman anak dalam memahami isi cerita (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020).

Media cerita bergambar yang dilakukan oleh guru dapat mewujudkan daya tarik siswa dan mengatasi kebosanan siswa dalam menerima materi pelajaran. Konten cerita bergambar yang menarik dan alur cerita yang mudah dicerna dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk membaca (Dewi, 2022). Siswa SD akan lebih senang membaca materi yang berupa gambar yang penuh warna dibandingkan dengan hanya membaca sebuah teks panjang (Dessiane & Hardjono, 2020). Media cerita bergambar dapat meningkatkan beberapa keterampilan pada peserta didik seperti keterampilan membaca, menyimak serta menulis (Sabila et al., 2023). Dalam penelitian Bai Hui Zhang (2022) mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis gambar untuk anak-anak mampu menciptakan pengalaman membaca bagi siswa secara keseluruhan dengan mandiri, sehingga media yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan membaca.

Pada permasalahan tersebut sehingga perlu dikembangkan media yang interaktif berbasis cerita bergambar bagi siswa untuk dapat memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2021) mengenai *e-book* cerita bergambar untuk dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas 3 SD, hasil validasi media memperoleh dari validator satu dengan persentase 93% kategori sangat tinggi, validator dua 92% kategori sangat tinggi dan validator tiga 80% kategori tinggi. Hasil dari kategori tersebut dapat dinyatakan bahwa *e-book* cerita bergambar layak untuk digunakan. Penelitian serupa dilakukan oleh Hidayah dan Zubaidah (2021) dalam mencari tahu pengaruh penggunaan media buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig (2-tailed) pada kelas eksperimen diperoleh nilai t hitung (9,346) > t tabel (2,05), sehingga simpulan yang dihasilkan adalah bahwa buku cerita bergambar berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar.

Dari permasalahan yang dipaparkan, sehingga solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD”**. Pengembangan produk dengan pembaharuan media interaktif berupa aplikasi andorid, terdapat cerita di dalamnya yang dibuat dengan ilustrasi gambar animasi, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Saat di kelas guru hanya memanfaatkan media berupa audio visual yang dimanfaatkan sebagai media saat menjelaskan materi.
- 1.2.2 Dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan buku pengangan guru dan buku siswa dari sekolah sebagai media pembelajaran.
- 1.2.3 Belum terdapat media interaktif yang mampu menumbuhkan motivasi peserta didik untuk membaca.
- 1.2.4 Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, belum terdapat media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk menjelaskan materi.

1.2.5 Pemahaman membaca siswa di kelas V masih sangat rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah penelitian dibatasi berdasarkan identifikasi masalah yaitu :

1.3.1 Kurangnya pemahaman siswa mengenai isi dari sebuah cerita.

1.3.2 Belum terdapat media yang inovatif dan interaktif digunakan oleh guru dalam melatih siswa meningkatkan hasil membaca pemahamannya

1.3.3 Rendahnya minat membaca siswa saat kegiatan literasi di sekolah, sehingga dapat terlihat belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran terutama berbasis digital untuk dapat memotivasi siswa dalam membaca.

1.3.4 Berdasarkan permasalahan tersebut, adapun solusi yang akan dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa kelas V SD

1.3.5 Pengembangan media ini diharapkan mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan membaca pemahaman siswa. Adapun aspek yang akan diteleti pada pengembangan media ini meliputi: kepraktisan, validitas dan efektivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka terdapat rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa kelas V SD ?
- 1.4.2 Bagaimana validitas isi materi, media dan bahasa pada media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa kelas V SD ?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan implementasi media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa kelas V SD ?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas implementasi media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa kelas V SD ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Untuk menghasilkan rancang bangun media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa kelas V SD, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
- 1.5.2 Untuk menganalisis validitas isi materi, media dan bahasa pada media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa kelas V SD.
- 1.5.3 Untuk menganalisis implementasi kepraktisan media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa

kelas V SD.

- 1.5.4 Untuk menganalisis implementasi efektivitas media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1.6.1.1 Mengungkap pengalaman pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar yang dapat dijadikan sumber dan referensi untuk pengembangan media interaktif lainnya.

1.6.1.2 Mengungkap keunggulan media interaktif, yang dapat dijadikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Siswa

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa media interaktif berbasis cerita bergambar diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam materi membaca pemahaman pembelajaran Bahasa Indonesia dan mampu menjadi media yang dapat melatih keterampilan membaca pemahaman siswa.

1.6.2.2 Guru

Hasil dari penelitian ini nantinya dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta membantu menunjang proses pembelajaran dan dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih bermakna.

1.6.2.3 Sekolah

Memberikan koleksi baru media pembelajaran dalam bentuk aplikasi di sekolah, sehingga diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu.

1.6.2.4 Peneliti

Menambah wawasan dalam mengembangkan media khususnya media berbasis aplikasi, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat dalam pembelajaran serta bermanfaat khususnya dalam dunia Pendidikan.

1.7 Penjelasan Istilah

Perlu terdapat definisi istilah pada penelitian pengembangan ini untuk meminimalisir kesalahan persepsi dalam mengartikanya. Adapun beberapa definisi istilah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1.7.1 Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk yang dapat bermanfaat sebagai media dalam proses pembelajaran.

1.7.2 Media pembelajaran interaktif dikembangkan dalam bentuk aplikasi yang

didalamnya terdapat beberapa teks cerita yang didominasi dengan gambar, audio, pertanyaan mengenai materi dan berkaitan dengan indikator membaca pemahaman.

1.7.3 Materi teks fiksi dibelajarkan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SD, materi ini bertujuan untuk melatih siswa untuk dapat memahami isi bacaan dan mencari arti kata yang bermakna dalam sebuah bacaan.

1.7.4 Keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan membaca pemahaman bertujuan untuk dapat memahami isi dari bacaan dan menemukan informasi atau menemukan makna dari bacaan.

1.7.5 Model ADDIE adalah sebuah model penelitian pengembangan dengan 5 tahapan dalam proses pengembangannya. Adapun proses tahapannya yaitu tahap analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar ini di antaranya :

1. Pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V dengan materi teks fiksi dan dapat dijadikan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil membaca pemahaman siswa.

2. Pakar ahli yang akan memvalidasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan ini bersifat inovatif, interaktif, menarik dan mudah dioperasikan oleh siswa pada *smartphone* dengan sistem *android* tanpa menggunakan jaringan internet.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar ini diantaranya :

1. Media interaktif berbasis cerita bergambar yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks fiksi dalam membaca pemahaman di kelas V SD.
2. Uji validitas dari media interaktif berbasis cerita bergambar ini hanya dinilai oleh ahli media pembelajaran, ahli isi mata pelajaran dan ahli bahasa.
3. Uji kepraktisan dari media interaktif berbasis cerita bergambar ini hanya diuji coba kepada 3 orang guru dan 6 orang siswa kelas V di SD No. 4 Kerobokan Kelod.
4. Uji efektivitas media interaktif berbasis cerita bergambar ini hanya dilaksanakan kepada 26 orang siswa kelas V tanpa adanya kelas kontrol.