

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting, karena pada jenjang ini pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan secara terarah dan terencana. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Yanti et al., 2018). Keempat keterampilan tersebut tentunya saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. “Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa” (Nafi'ah, 2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia mengintegrasikan budaya, sastra, dan teknologi modern, mendorong siswa untuk berkreasi dan berpikir kritis. Melalui pendekatan interaktif dan berbasis nilai, Bahasa Indonesia membantu membentuk karakter siswa dan keterampilan komunikasi mereka.

Bahasa merupakan salah satu bidang yang memegang peranan penting untuk membentuk karakter seseorang. Bahasa merupakan salah satu bidang yang

memegang peranan penting untuk membentuk karakter seseorang (Wijayani et al., 2023). Namun masih banyak siswa menganggap pelajaran Bahasa Indonesia sulit dikarenakan Bahasa Indonesia menekankan empat keterampilan berbahasa yaitu membaca, menyimak, berbicara dan menulis. Kesulitan belajar inilah menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang mampu dalam menerima pelajaran. Kurangnya minat belajar siswa terhadap suatu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Mengenai faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu terbagi menjadi dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan masyarakat (Hapnita et al., 2017).

Sejumlah penelitian di Indonesia telah mengeksplorasi analisis minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas SD. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2017), minat belajar siswa memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa yang menunjukkan minat yang tinggi cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran, yang berpotensi memberikan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rokhman (2019) menemukan bahwa faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang menarik, penggunaan materi yang relevan dan menarik minat siswa, serta peran guru yang inspiratif dan memotivasi, berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Membangkitkan minat belajar siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi lebih bermakna dan efektif. Sejalan dengan penelitian Setiawan (2022) bahwa terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara minat belajar dan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian

oleh Sunasih et al (2025) meneliti rendahnya minat belajar siswa SD pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Minat belajar setiap siswa dalam proses pembelajaran tidaklah sama, siswa yang mempunyai minat belajar tinggi akan bersemangat dan mudah menerima pengetahuan yang diajarkan oleh gurunya agar tujuannya tercapai. Sedangkan siswa yang mempunyai minat belajar rendah biasanya tidak bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran dan sulit untuk menerima pengetahuan baru (Febriliani, 2018). Selain permasalahan dalam minat belajar, pendidikan karakter juga menghadapi berbagai tantangan dalam implementasinya di Sekolah Dasar. Pendidikan karakter merupakan upaya sistematis untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kebajikan dalam diri siswa sehingga mereka dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, disiplin, dan berakhlak baik (Adywinata et al., 2022). Pendidikan karakter seharusnya mampu membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata (Octavita & Saraswati, 2017). Pendidikan karakter menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk berperilaku baik, yang ditandai dengan peningkatan berbagai kemampuan akan membuat manusia percaya pada ketuhanan (tunduk pada konsep ketuhanan) dan menjalankan misi menjadi pemimpin di dunia ini (Kesuma et al., 2013) dalam (Pertiwi et al., 2021)

Penanaman pendidikan karakter penting dilaksanakan di sekolah, agar mengarahkan dan menguatkan siswa untuk berkarakter. Pentingnya pendidikan karakter diamanatkan sebagaimana tertulis dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

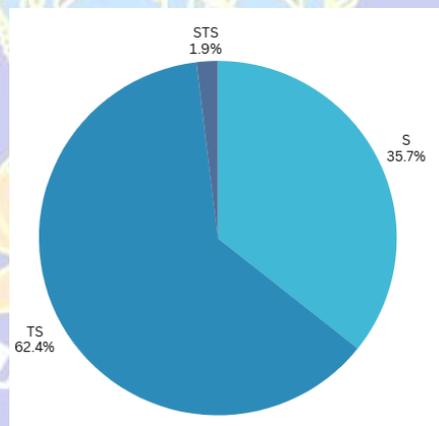
peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismi., dkk (2024), kurangnya penekanan pada pendidikan karakter, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai peduli sosial, mengakibatkan peserta didik kurang memahami makna sikap tolong-menolong, toleransi, serta kepedulian terhadap sesama. Pendidikan karakter tidak hanya sekedar teori, tetapi harus diwujudkan dalam tindakan nyata. Namun, masih banyak sekolah yang belum menerapkan pendidikan karakter secara menyeluruh, sehingga siswa kurang mendapatkan contoh langsung dari guru maupun lingkungan sekolah Khansa., dkk (2020).

Mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar dan kurangnya integrasi pendidikan karakter, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Media Pembelajaran sering kali menjadi tantangan bagi guru dalam memilih dan menggunakan media yang sesuai. Kenyataannya sekarang ini belum semua guru yang ada di sekolah memanfaatkan sumber belajar ini secara optimal (Nursafitri et al., 2021). Media pembelajaran seharusnya menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan materi, memudahkan pemahaman siswa, serta menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif. Permasalahan tersebut berpengaruh signifikan terhadap proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi peserta didik dan rangsangan

kegiatan pembelajaran, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Kamza, 2021).

Berdasarkan hasil observasi kelas dan wawancara peneliti dengan guru kelas V SD N 3 Tianyar Barat ditemukan bahwa adanya permasalahan yaitu: cara belajar setiap siswa yang berbeda, rendahnya minat dan motivasi peserta didik pada saat proses pembelajaran disebabkan pendidik yang masih belum menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif, hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, di mana banyak siswa cenderung pasif, tidak bersemangat dalam mengerjakan tugas, serta jarang mengajukan pertanyaan atau pendapat. Selain itu, hasil dari pengisian kuesioner minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dari 21 siswa dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. 1

Diagram Hasil minat belajar siswa

Berdasarkan data hasil pengisian kuisisioner minat belajar tersebut sebagian besar siswa (62,4%) berada pada kategori "Tidak Setuju (TS)", yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan minat belajar yang kuat terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. 35,7% siswa memilih "Setuju (S)", artinya ada sebagian siswa yang sudah memiliki ketertarikan, namun masih belum dominan.

Hanya 1,9% yang menyatakan "Sangat Tidak Setuju (STS)", dan tidak ada yang menjawab "Sangat Setuju (SS)". Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah, dengan mayoritas siswa belum merasakan kesenangan atau ketertarikan yang kuat terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya seperti pengembangan media pembelajaran inovatif, seperti komik digital berbasis pendidikan karakter, untuk meningkatkan minat belajar siswa secara menyeluruh. Permasalahan tersebut serupa dengan penelitian Zulaiha et al (2024) yang menemukan bahwa minat belajar masih tergolong rendah dikalangan siswa SD karena kurangnya motivasi. Serta didukung oleh penelitian Hapinas (2024) menemukan bahwa minat belajar siswa berkurang akibat media belajar yang monoton.

Masih kurangnya media yang bervariasi tersebut, sebagai alternatif solusi diperlukan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang potensial adalah komik digital berbasis pendidikan karakter (Yulia, 2025). Komik memiliki daya tarik visual yang tinggi dan cerita yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggabungkan pendidikan karakter, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademis tetapi juga nilai-nilai moral yang positif (Saputra et al., 2023).

Komik digital menjadi solusi inovatif karena sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebiasaan siswa yang akrab dengan perangkat digital (Jayanti, 2024). Media ini mampu menghadirkan materi pelajaran Bahasa Indonesia dalam format yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, komik digital memungkinkan integrasi cerita yang mengandung pesan-pesan karakter, sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sejalan dengan penelitian Setyorini (2023) yang meneliti peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan game edukatif *WordWall*.

Penelitian ini mengharapkan adanya peningkatan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Tianyar Barat, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Minat belajar yang baik terlihat dari semangat siswa saat belajar, partisipasi aktif dalam diskusi, rasa ingin tahu terhadap materi, serta kesungguhan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Berdasarkan hasil kuesioner, kondisi ideal yang diharapkan meliputi antusiasme siswa selama pembelajaran, keberanian bertanya dan berdiskusi, inisiatif untuk belajar mandiri, ketekunan menyelesaikan tugas tepat waktu, serta dorongan belajar dari dalam diri sendiri.

Penelitian pengembangan ini relevan atau sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKN dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas V Sekolah Dasar (Adywinata, 2022). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Solihah, 2022). Sejalan dengan itu (Andriani, Maksum, & Wardhani, 2022) dalam Jurnal Ilmu Pendidikan yang berjudul “Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Dalam Muatan Pelajaran Ips Tema “Pahlawanku” Kelas Iv Sekolah Dasar”. Menyatakan bahwa media komik digital tersebut sangat layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka, penelitian ini mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 3 Tianyar Barat" karena memadukan berbagai aspek penting, seperti penerapan teknologi melalui komik digital, integrasi nilai-nilai pendidikan karakter, dan fokus pada peningkatan minat belajar siswa. Komik digital relevan dengan gaya belajar siswa masa kini yang cenderung visual dan akrab dengan teknologi, sementara pendidikan karakter bertujuan membangun sikap positif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Minat belajar siswa masih kurang.
2. Siswa tidak menemukan ketertarikan terhadap pembelajaran.
3. Pendidikan karakter belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran.
4. Kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan pada kurangnya variasi penggunaan media dan hasil belajar siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Komik

Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 3 Tianyar Barat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perancangan komik digital berbasis pendidikan karakter terhadap minat belajar siswa kelas V?
2. Bagaimanakah validitas pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter terhadap minat belajar siswa kelas V?
3. Bagaimanakah kepraktisan pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter sebagai media pembelajaran siswa kelas V?
4. Bagaimanakah keefektifan pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan desain komik digital berbasis pendidikan karakter pada minat belajar siswa kelas V.
2. Menguji validitas pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter pada minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Menguji kepraktisan pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter sebagai media pembelajaran siswa kelas V.

4. Keefektifan pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan media pembelajaran yang mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran dan minat siswa untuk belajar.

Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis hasil penelitian ini adalah untuk menambah pilihan media pembelajaran baru untuk pembelajaran siswa kelas V, menambah media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas V, serta dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan komik digital ini, diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa kelas V dalam mengikuti proses pembelajaran. Komik digital yang menarik dan interaktif mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka akan lebih antusias dan terlibat secara aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, penyajian materi pembelajaran melalui komik digital ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih maksimal.

2) Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan komik digital ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Komik digital ini dapat menjadi alat bantu yang berguna bagi guru untuk memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang interaktif dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa.

3) Bagi Sekolah

Hasil pengembangan komik digital ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepala sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Komik digital yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi yang inovatif dan kreatif untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Kepala sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber acuan dan referensi bagi para peneliti lain yang hendak melakukan penelitian serupa di masa mendatang. Temuan dan kajian yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dijadikan landasan dan bahan pertimbangan bagi penelitian lanjutan dalam mengembangkan komik digital, baik pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun pada topik atau materi pelajaran yang berbeda.

1.7 Spesifik Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis pendidikan karakter dalam bentuk komik yang merupakan kategori media digital. Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran tidak berdiri sendiri melainkan sebagai pendamping, sehingga bahan ajar yang biasa digunakan oleh guru tetap ada. Secara garis besar media komik mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Komik digital ini diharapkan mampu mendukung pengembangan karakter peduli sosial. Melalui cerita dan ilustrasi, siswa dapat belajar nilai-nilai sosial dan moral yang relevan dengan tema pembelajaran.
2. Komik digital ini dibuat dengan format digital yang interaktif, mencakup elemen visual seperti gambar, warna yang menarik, dan teks yang mudah dipahami. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.
3. Komik digital yang dikembangkan dapat diakses di berbagai perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, dan tablet, sehingga siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja.
4. Media ini diharapkan menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia. Guru dapat menggunakan komik sebagai media pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Diharapkan komik digital ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Bahasa Indonesia dengan lebih baik melalui pendekatan visual dan cerita yang sederhana namun sarat makna.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter dianggap penting untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Dalam konteks ini, inovasi melalui komik digital dapat:

1. Membantu siswa memahami materi dengan lebih menarik dan menyenangkan.
2. Menyampaikan nilai-nilai karakter yang relevan dalam kehidupan siswa, seperti budi pekerti dan nilai-nilai sosial.
3. Mengatasi kendala dalam metode pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa bosan.
4. Komik digital berbasis karakter ini memungkinkan penyampaian materi secara interaktif dan fleksibel karena dapat diakses dari perangkat elektronik seperti ponsel atau tablet. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, maka pengembangan media komik digital berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan pemahaman pada bahasa Indonesia kelas 5 SD ini dilandasi oleh beberapa asumsi yaitu:

1. Pada membelajarkan nilai-nilai karakter diperlukan strategi dan media yang tepat agar nilai karakter siswa berkembang sesuai dengan harapan
2. Media komik digital berbasis pendidikan karakter yang berupa media digital, dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas 5 SD
3. Media komik digital berbasis pendidikan karakter menjadikan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

4. Guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media komik digital berbasis pendidikan karakter sebagai sumber pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD.
5. Media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membuat nilai-nilai karakter siswa berkembang.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pada penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah, adapun definisi istilah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran : Segala sesuatu yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, berperan sebagai perantara antara guru, siswa, dan bahan ajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Media pembelajaran diharapkan mampu merangsang minat dan perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
2. Komik Digital : Gambar atau lambang yang diujarkan dalam urutan tertentu menggunakan bantuan komputer. Komik ini dihasilkan sepenuhnya dalam format digital, sehingga bisa dibaca secara elektronik. Komik digital dalam pembelajaran menciptakan media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Pendidikan Karakter : Suatu sistem pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur yang dapat menimbulkan kebiasaan baik. Pendidikan karakter mengacu pada penguatan sikap dan perilaku positif dalam diri siswa untuk menghadapi tantangan hidup.
4. Karakter Peduli sosial : sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Hal ini terwujud

dalam bentuk suka membantu orang lain, menjadikan orang lain selalu berada dalam bentuk suka membantu orang lain, menjadikan orang lain selalu berada dalam benak pikirannya. Cara mengembangkan sikap ini dengan selalu melihat kebutuhan dan merasakan perasaan orang lain.

5. Melalui pengembangan komik digital yang berbasis pendidikan karakter, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik serta mendukung pembentukan karakter positif siswa sesuai nilai-nilai yang diharapkan dalam pendidikan.

