

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca adalah jendela dunia. Dengan membaca kita membuka pintu gerbang menuju segala penjuru dunia. Dengan membaca pun, kita seolah menjelajah ke berbagai tempat, menembus ruang dan waktu. Membaca merupakan bentuk penghargaan kita terhadap masa lalu, memperkaya masa kini, dan mempersiapkan diri untuk menghadapi masa depan. Membaca juga bisa diibaratkan dengan menyimak tulisan dan merasuk ke hati jika ada yang berkesan. Membaca juga diibaratkan dengan menangkap hasil pikiran orang lain, yang nantinya bisa disampaikan kembali melalui keterampilan berbicara (Susanti, 2019).

Membaca merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang berada pada tataran ketiga, setelah menyimak dan berbicara. Membaca merupakan suatu tindakan yang tidak sekedar menafsirkan tulisan, tetapi juga melibatkan banyak hal, antara lain: aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Membaca bersifat reseptif karena dengan membaca, seseorang akan memperoleh informasi, ilmu, pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru, serta memungkinkan seseorang mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya.

Handayani (2020) menyatakan, membaca adalah salah satu faktor yang penting dalam kehidupan masyarakat modern. Kemampuan membaca menjadi kebutuhan karena penyebaran informasi dan pesan-pesan dalam dunia modern ini disajikan dalam bentuk tertulis, dan hanya dapat diperoleh melalui membaca, apabila seseorang tidak mampu membaca sehingga tidak memahami suatu petunjuk atau pengumuman yang tertulis, maka orang tersebut akan ketinggalan, salah jalan, atau tidak dapat

menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Namun, kemampuan membaca saja tidak cukup untuk menghasilkan dampak yang signifikan dalam perkembangan seseorang. Untuk mengoptimalkan manfaat membaca, terdapat dua faktor penting yang mempengaruhi proses ini, yaitu minat baca dan keterampilan membaca.

Meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam membaca dapat diupayakan dengan kegiatan Literasi. Menurut penelitian Literasi merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital. Literasi ini sendiri dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pelajaran tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Individu yang memiliki kemampuan membaca dapat mengurai hasil makna dari teks yang mereka baca, sehingga mereka dapat memperoleh informasi yang tertuang dalam bacaan tersebut. Sehingga membaca merupakan fondasi yang esensial dalam mengembangkan kemampuan berfikir tingkat lanjut. Kemampuan membaca adalah fondasi yang harus diperoleh terlebih dahulu sebelum seseorang dapat mengeksplorasi bidang pengetahuan lainnya. Oleh karena itu, meningkatkan minat dalam membaca menjadi hal yang sangat penting dalam membentuk masyarakat yang kritis terhadap informasi yang tidak *valid* atau palsu. Namun, hasil dari berbagai survei internasional seperti PISA (*Program for International Student Assessment*), AKM (Asesmen Kompetensi Minimum), dan kondisi lapangan yang diperoleh dari hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa minat dan keterampilan membaca siswa Indonesia masih jauh dari harapan. PISA 2023 menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara

lain. PISA mengukur keterampilan membaca yang tidak hanya terbatas pada pemahaman bacaan yang eksplisit, tetapi juga kemampuan siswa untuk mengelola informasi dari berbagai jenis teks dan menginterpretasikan informasi tersebut secara kritis. Pada PISA 2023, rata-rata skor kemampuan membaca Indonesia berada di bawah rata-rata OECD, dengan banyak siswa Indonesia yang berada pada level rendah (level 1 dan level 2) serta pada AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) 2021 yang dilaksanakan oleh Kemendikbudristek bertujuan untuk mengukur kompetensi literasi dan numerasi siswa pada tingkat dasar. Salah satu temuan penting dari AKM adalah bahwa banyak siswa Indonesia yang tidak mencapai kompetensi dasar dalam membaca. Dalam tes literasi membaca, siswa dihadapkan pada berbagai jenis teks dan diminta untuk menginterpretasikan informasi yang tersirat, menganalisis ide utama, serta menarik kesimpulan berdasarkan bacaan.

Rahmawati (2022) mengamati bahwa budaya literasi anak masih belum terlihat baik dilingkungan sekolah maupun di rumah. Fariyatul Fahyuni & Bandono, (2020) juga mencatat bahwa kegiatan literasi membaca siswa masih minim, menunjukkan rendahnya tingkat literasi mereka. Selain itu, Mohamad, (2018) menyatakan bahwa minat siswa terhadap buku telah menurun, dengan mereka lebih tertarik pada gadget yang menawarkan permainan gambar dan warna yang lebih menarik. Hal ini mencerminkan kurangnya minat membaca siswa, yang ditunjukkan oleh sepi kunjungan ke perpustakaan. Permata (2022) juga mencatat bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah dan belum optimal.

Hasil wawancara dengan guru kelas III di SDN 1 Baturiti peserta didik memiliki minat membaca yang rendah. Penyebab dari rendahnya minat dan keterampilan siswa

dalam membaca diantaranya kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran, media yang digunakan hanya buku teks siswa dan buku guru, dimana dalam buku siswa berisi banyak teks materi dan sedikitnya gambar pendukung. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya minat membaca peserta didik adalah ketersediaan buku bacaan di sekolah yang kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang suka untuk membaca buku pelajaran dan pengaruh *gadget*. Rendahnya minat baca pada peserta didik tersebut juga berakibat pada Mereka cenderung hanya fokus membaca setiap baris tanpa memerhatikan makna dan tujuan dari bacaan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, menyatakan bahwa sebagian dari siswa menunjukkan kurangnya minat dan keterampilan siswa dalam membaca yang menyebabkan belum mencapai KTTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran) hampir disetiap mata pelajaran. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah meningkatkan minat siswa dalam membaca menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran harus memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dan ketepatan dalam penggunaan media pembelajaran akan memengaruhi kualitas proses dan hasil/tujuan yang dicapai (Nurdyansyah, 2019). Menurut Kustandi (2020) media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu komunikasi atau interaksi antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik pada proses belajar, baik di

dalam maupun luar kelas. Media pembelajaran juga memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, diraba menggunakan pancaindra. Guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengembangkan atau membuat media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Yunus, 2019), Salah Satu media yang dapat menarik minat membaca siswa adalah komik. Komik merupakan bentuk media komunikasi visual berupa gambar penuh warna dan tulisan yang dirangkai dalam satu alur cerita gambar dan membuat informasi lebih mudah diserap dan lebih menarik, komik berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak dan terdapat dialog antar tokoh yang dituliskan pada balon-balon kata yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita (Jantung Amelia, 2018). Komik digital atau juga disebut komik elektronik merupakan komik yang disajikan maupun diterbitkan dalam internet, website, webcomics, maupun online comics (Dian, 2022). Hal ini didukung oleh penelitian (Permata Sari, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa, dilihat dari hasil uji statistic yang dilakukan menggunakan Mann Whitney menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa pretest dan posttest terdapat perbedaan yang signifikan.

Media pembelajaran komik sudah menjadi salah satu media pembelajaran disekolah dasar dan dapat menambah minat peserta didik dalam belajar, dengan adanya gambar dan cara penyampaian yang lebih praktis menjadikan media pembelajaran komik menjadi salah satu media yang digemari peserta didik. Berdasarkan hal itu

pengembangan Media komik elektronik ini akan mencakup aktifitas yang dapat dilakukan oleh siswa dan guru, termasuk aktifitas membaca, serta materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar. Dengan adanya media pembelajaran Komik Elektronik ini, diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran literasi yang efektif kepada siswa kelas III. Komik elektronik ini dapat diakses dalam link flipbook dan terdapat beberapa soal-soal dalam bentuk interaktif yang mana dapat menarik minat membaca siswa serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi teks bacaan yang memudahkan guru untuk mempersiapkan materi pembelajaran dan mengaksesnya di mana saja. Diharapkan media pembelajaran ini dapat bermanfaat dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa. Oleh sebab itu pengembangan “Media Pembelajaran Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Siswa Dalam Membaca” menjadi kebutuhan yang sangat penting.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi:

1. Rendahnya minat dan keterampilan membaca siswa kelas III SD N 1 Baturiti.
2. Kurangnya kebiasaan literasi membaca.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap isi bacaan.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran digital guna menunjang pembelajaran siswa.

Dengan mengidentifikasi permasalahan – permasalahan ini, dapat dirumuskan langkah- langkah yang tepat untuk mengembangkan solusi yang efektif, seperti pengembangan media pembelajaran media komik elektronik untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, serta mempertimbangkan keterbatasan penulis, dilakukan pembatasan masalah. Oleh karena itu, penelitian ini

hanya akan memfokuskan pada permasalahan terkait dengan kurangnya minat dan keterampilan membaca siswa, dan sulitnya siswa dalam memahami isi bacaan serta kurangnya sarana pembelajaran media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dan kebutuhan akan Pengembangan media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa kelas III sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan bangun media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa kelas III sekolah dasar ?
2. Bagaimana keberterimaan media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa kelas III sekolah dasar ?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat baca, siswa kelas III sekolah dasar ?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan keterampilan membaca, siswa kelas III sekolah dasar ?
5. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan membaca siswa kelas III sekolah dasar secara simultan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan bangun media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa kelas III sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui keberterimaan media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa kelas III sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat baca, siswa kelas III sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan keterampilan membaca, siswa kelas III sekolah dasar.
5. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan membaca siswa kelas III sekolah dasar secara simultan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa kelas III sekolah dasar:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik elektronik untuk meningkatkan minat dan keterampilan membaca siswa kelas III sekolah dasar ini akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam pembelajaran serta praktik membaca dan menulis di masa depan. Selain itu, diharapkan media pembelajaran ini

juga dapat menjadu sumber bahan bacaan atau sumber pengetahuan yang berguna untuk pengembangan materi pembelajaran lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah sebagai umpan balik yang positif dalam mendukung dan memperluas upaya pembiasaan kegiatan pembelajaran membaca kepada siswa

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa melalui penerapan pembiasaan dan kegiatan pembelajaran membaca yang lebih terorganisir dan menarik.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini memberi manfaat bagi siswa melalui penerapan pembiasaan dan kegiatan pembelajaran membaca untuk meningkatkan minat serta kemampuan membaca dan mengerti isi bacaan

d. Bagi Peneliti

Harapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi penelitian lain yang melakukan studi serupa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Tujuan dari pengembangan ini adalah meningkatkan literasi dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami teks bacaan. Media ini akan memberikan pengalaman belajar membaca baru yang lebih menarik. Media ini terstruktur dalam beberapa bagian, termasuk pendahuluan yang menjelaskan latar belakang dan pentingnya kegiatan pembelajaran membaca. Selanjutnya, terdapat petunjuk tujuan,

sasaran, target serta beberapa judul komik yang bisa diakses oleh siswa. Setelah penyusunan panduan pembelajaran, dilakukan transformasi menjadi panduan pembelajaran online melalui flipbook untuk kemudahan aksesibilitas, dipaparkan pada Table 1.1

Tabel 1. 1 spesifikasi produk yang Diharapkan

Bagian	Rincian
Pendahuluan	1. Cover Komik
Petunjuk Umum	1. Tujuan pengembangan media pembelajaran 2. Sasaran penggunaan media pembelajaran 3. Target pencapaian yang diharapkan setelah penggunaan media pembelajaran
Bagian Isi	1. Bagian isi cerita 2. Kuis pada beberapa halaman 3. Soal evaluasi pada akhir cerita

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penggunaan teknologi di sekolah sebagai wadah menuangkan id kreatif media literasi menjadi hal yang lumrah dilakukan. Tak jarang banyak guru dan calon guru berlomba-lomba menciptakan sebuah peoduk belajar yang relevan demi mencukupi kebutuhan perkembangan kemampuan peserta didik. Pentingnya penciptaan sebuah pengembangan media pembelajaran komik elektronik untuk memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga anak mampu belajar dengan baik serta memahami apa yang disampaikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah asumsi dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan panduan pembelajaran literasi.

1. Setiap siswa memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memahami teks bacaan siswa
2. Pembelajaran yang terstruktur dan terfokus dapat membantu siswa mengembangkan literasi membaca mereka
3. Guru memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran literasi secara efektif dan memotivasi siswa untuk mengembangkan keterampilan membaca.
4. Aksesibilitas dan ketersediaan panduan pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran
5. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibat siswa dalam kegiatan membaca

Adapun keterbatasan dalam pengembangan panduan pembelajaran literasi baca dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Panduan ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas III di SD N 1 Baturiti, sehingga relevansi dan efektivitasnya mungkin terbatas pada peserta didik dengan karakteristik yang serupa. Hal ini mengindikasi bahwa penggunaan panduan ini mungkin tidak optimal jika ditetapkan pada siswa dengan latar belakang atau kebutuhan pembelajaran yang berbeda.
- 2) Media pembelajaran ini memiliki Batasan yang jelas pada konten pembelajaran yang disampaikan, yang terfokus pada pembelajaran untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Hal ini berarti bahwa panduan ini mungkin kurang relevan atau tidak dapat diterapkan dengan mudah untuk tingkat Pendidikan atau kelompok usia yang berbeda.

1.10 Definisi Istilah

Berikut adalah definisi singkat dari keempat istilah yang digunakan dalam penelitian

1. Pengembangan: metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tertentu
2. Media Pembelajaran: Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.
3. Minat membaca: suatu kecenderungan kepemilikan keinginan atau ketertarikan yang kuat disertai usaha-usaha yang terus menerus pada diri seseorang terhadap kegiatan membaca yang dilakukan secara terus menerus dan diikuti dengan rasa senang tanpa paksaan, atas kemauannya sendiri atau dorongan dari luar.
4. Keterampilan membaca: kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pesan/informasi yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis.

